ДЕМОТЕСТ FINAL FANTASY XIII стр. 38

№10 | 283 | 2009
ВТОРОЙ МАЙСКИЙ

СТРАНА ИГР

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360 | DS | PSP

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts

MODERN WARFARE 2

МИРОВАЯ ПРЕМЬЕРА В «СИ»

КАК СТАТЬ РАЗРАБОТЧИКОМ стр. 44

ГИД ПО КАРЬЕРЕ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

KINGDOM UNDER FIRE II стр. 18

ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ ПОДРОБНОСТИ НОВОЙ ACTION/RTS

BIOSHOCK 2 стр. 28

ШУТЕР ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ И УМНЫХ

ALPHA PROTOCOL
ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

СМОТРИТЕ НА DVD

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 ПОСТЕРА | 2 УНИКАЛЬНЫХ ДИСКА | 144 СТРАНИЦЫ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Основан в 1996 году | Выходит 2 раза в месяц
http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	главный редактор
Наталья Одинцова	зам. главного редактора
Илья Ченцов	старший редактор раздела PC-игр
Артем Шорохов	редактор раздела видеоигр
Степан Чечулин	выпускающий редактор
Вера Серпова	редактор раздела PC-игр
Игорь Сонин	редактор рубрики «Банзай!»
Сергей Долинский	редактор рубрики «онлайн»
Юлия Соболева	лит редактор/корректор
Хайди Кемпс	корреспондент в США
Юлия Минаева	редактор раздела «Культура»
Алексей Беспалько	редактор рубрик «Ретро» и «Аркада»
Антон Большаков	редактор раздела «железо»
Евгений Попов	инженер тестовой лаборатории

DVD

Александр Антонов	выпускающий редактор
Александр Устинов	заместитель начальника отдела
Денис Никишин	старший режиссер видеомонтажа
Александр Солярский	режиссер видеомонтажа
Юрий Пашолок	редактор

ART

Алик Вайнер	арт-директор
Аня Старостина	дизайнер
Олеся Дмитриева	дизайнер
Динара Шаймарданова	верстальщик
Степан Чечулин	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Ирина Потапенко	менеджер по маркетингу

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	руководитель проекта
Алексей Бутрин	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский	руководитель отдела
Лидия Стрекнева	директор корпоративного отдела
Евгения Горячева	менеджер
Ольга Емельянцева	менеджер
Оксана Алехина	менеджер
Максим Соболев	менеджер
Марья Алексеева	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Андрей Степанов	оптовое распространение
Марина Гончарова	подписка
Татьяна Кошелева	региональное розничное распространение
Телефон/факс:	(495)935-7034/(495)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»	учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	генеральный директор
Давид Шостак	управляющий директор
Паша Романовский	директор по развитию
Михаил Степанов	директор по персоналу
Анастасия Леонова	финансовый директор
Денис Калинин	директор бизнес-направления entertainment
Дмитрий Ладыженский	редакционный директор
Дмитрий Донской	основатель журнала

PUBLISHER

Denis Kalinin	publisher
Dmitri Agarunov	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем:	119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
E-mail:	strana@gameland.ru
Доступ в Интернет:	Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография:	OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров Цена свободная

Слово редактора

Май 2009 #10(283)

НА ОБЛОЖКЕ
Modern Warfare 2

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Infinity Ward

В конце мая наша доблестная редакция воспользуется услугами компании «Аэрофлот» и отправится в Лос-Анджелес на выставку E3 2009. Если, конечно, свиной грипп к тому времени не скрестится с птичьим, не мутирует под воздействием вредного излучения от инопланетных тарелок на Базе 51 и не превратится в аналог T-вируса из Resident Evil. Впрочем, было было любопытно посмотреть на здание Convention Center, где бродят пятьдесят тысяч экспертов по играм, превратившихся в гниющих зомби. Так что мы, наверное, все равно туда заглянем, но очень осторожно.

На фотографии выше в моих руках вы видите бумажный самолетик, произведенный конструкторским бюро им. Артема Шорохова, а также летный шлем, любезно предоставленный разработчиками игры «Война в небе – 1917». Вместе с ними мы решили провести конкурс среди любителей военной истории, у которых руки растут из правильного места. Подробности вы найдете на странице 141.

Впрочем, начать чтение журнала рекомендуем с превью Final Fantasy XIII, а сразу после этого – посмотреть видеоматериал по этой же игре на диске. Мы потратили очень много времени на многократное тестирование демоверсии Final Fantasy XIII, а еще – на споры о сущности современных игр вообще и японских RPG в частности, закончившиеся швырянием друг в друга плюшевых фигурок Кирби и Сакбоя. Уверен, что прочитанное и увиденное вызывает у вас столь же живой отклик.

Под конец хочу напомнить о проводящемся нашим журналом анкетировании (ответить на вопросы можно прямо в онлайне, по адресу www.gameland.ru/sigint), а также рассказать о новой рубрике «Казуальные игры». Я хорошо понимаю, что некоторым читателям приключения Масяни не очень интересны. Но у них наверняка есть подруги, сестры и мамы с бабушками, которым простые и понятные игры придутся по душе. Специально для этого мы с этого номера кладем на диск несколько демоверсий shareware-игр (попробовал, если понравилось – купил) и одну полную, разблокированную (подарок читателям «СИ» от нас и компании Alawar). Изучайте, пишите письма в редакцию.

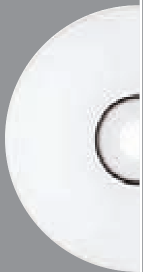
Константин Говорун,
главный редактор

СОДЕРЖАНИЕ

СТРАНА ИГР

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

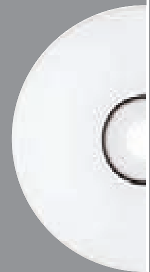


DVD №1.

Страна Игр: Видео

Статьи на бумаге – только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы.

Также на диске:
X-Men Origins: Wolverine, Mafia II, Final Fantasy XIII
Подробное содержание – на стр. 4.

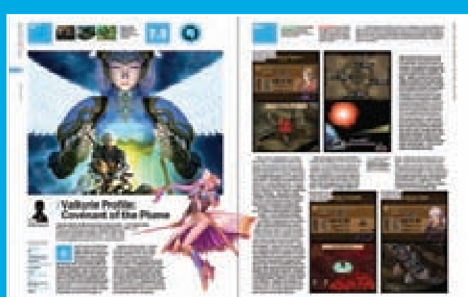


DVD №2.

Страна Игр: PC DVD

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочие полезные в хозяйстве вещи.

Также на диске:
Still Life 2, Half-Life 2, rFactor...
Подробное содержание – на стр. 138.



Другие игры

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретро-хитах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гаджетах и комплектующих для PC.

Также в номере:
Новинки Wiiware, XBLA и PSN...
Подробный список материалов раздела – на стр. 98.

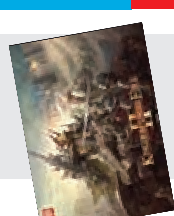
Территория «СИ»

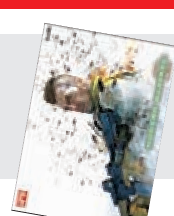
Ответы на вопросы, чем живет редакция журнала и что волнует его читателей. Письма, комментарии на форуме и в блогах, а также очередная серия комикса «Консольные войны».

Также в номере:
Блогосфера, комикс...
Подробный список материалов раздела – на стр. 130.

Комплектация

Постеры: Kingdom Under Fire II и Modern Warfare 2.





Ответ на вопрос «ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 52

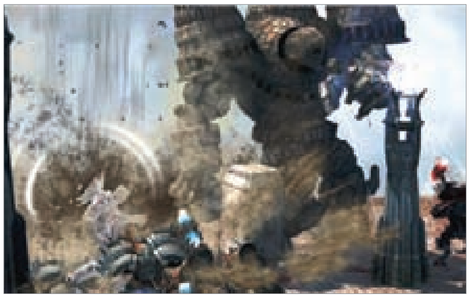
Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.

X-Men Origins: Wolverine (PC, PS3, Xbox 360)
Медленно, но верно понятие «игра по лицензии» очищается от грязи, в которой пребывало последнее время. И игра по «Росомахе» наглядное тому подтверждение.

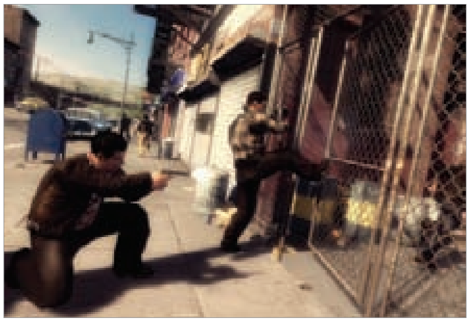


Demigod (PC)
Смогла ли студия Криса Тэйлора создать сплав RPG и стратегии в реальном времени? Ответ вы узнаете из нашего видеообзора.

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.

Final Fantasy XIII (PS3)
Вот мы и заполучили японское издание Advent Children Complete, а вместе с ним демоверсию Final Fantasy XIII. Редакция делится впечатлениями об увиденном.



Mafia II (PC, PS3, Xbox 360)
После и без того редких трейлеров, 2K Games наконец-то показала настоящий игровой процесс одной из самых ожидаемых игр этого года.

Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок… Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (игрофильм)
Мы продолжаем «трансляцию» игрофильма по четвертой части легендарной саги. В этой серии вы увидите много знакомых лиц. В том числе внезапно помолодевших.

Alpha Protocol (демонстрация)
Разработчики из Obsidian Entertainment приоткрывают завесу тайны над главной особенностью их новой игры – системой выбора.

КОМПЬЮТЕР НАЧИНАЕТСЯ С INTEL®.
www.comsys.ru
comsys@comsys.ru
г. Краснодар, ул. Красная, д.180
тел./факс: (861) 251-84-84 и (861) 215-18-70
НАДЕЖНОСТЬ
ПРОВЕРЕННАЯ ВРЕМЕНЕМ
КОМПЬЮТЕР COMSYS PROFI
НА БАЗЕ ПРОЦЕССОРА INTEL® CORE™ 2 QUAD
ГАРАНТИЯ СЕРВИС
COMSYS
КОМПЬЮТЕРНЫЕ СИСТЕМЫ
3 ГОДА
intel
Core 2
Quad
inside
Четыре ядра.
Вне конкуренции.
Реклама
Intel, Intel Core Quad являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня

Сергей Цилюрик

Только Гор Вербински собрался отснять в Лос-Анджелесе фильм о подводном городе, как боссы Universal Pictures, увидев стремительно увеличивающиеся сметы (бюджет уже составляет $160 млн) дернули за стоп-кран и обязали режиссера умерить аппетит и обойтись меньшей суммой. «Universal попросила нас перенести съемки за пределы США, чтобы сэкономить на налогах. Мы прикидываем, стоит игра свеч или нет», – говорит Вербински. Сценарий фильма написал Джон Логан, автор киноверсии «Суини Тодда», а у режиссера уже есть опыт создания мрачных триллеров. Тот же The Ring – по сути, адаптация японского Ringu, – в его руках преобразился и обрел индивидуальность. К счастью, в том, чтобы фильм по BioShock не повторил участь погибшей в битве за бюджет киноадаптации Halo, заинтересованы все: и Universal, и сам Вербински, отказавшийся ради «Биошока» снимать четвертую часть «Пиратов Карибского моря».

Самые ожидаемые игры редакции

Batman: Arkham Asylum	**(PS3, Xbox 360, PC)**	не объявлено
Bayonetta	**(PS3, Xbox 360)**	не объявлено
BioShock 2	**(PC, PS3, Xbox 360)**	III квартал 2009
Brutal Legend	**(PS3, Xbox 360)**	13 октября 2009
Diablo III	**(PC)**	не объявлено
Final Fantasy XIII	**(PS3, Xbox 360)**	не объявлено
Final Fantasy XIII Versus	**(PS3)**	не объявлено
Mafia 2	**(PS3, Xbox 360, PC)**	III квартал 2009
StarCraft II: Wings of Freedom	**(PC)**	не объявлено
Tekken 6	**(PS3. Xbox 360)**	IV квартал 2009

составлен командой «СИ»

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

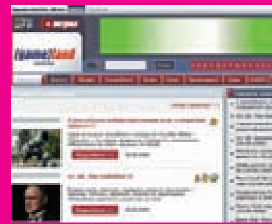
Новости

В разработке

В разработке – мини

Смотрите также

Новости на DVD
События двух недель в «Видеофактах» с Орехом и Кигури.



Новости онлайн
Самую свежую информацию об играх вы найдете на Gameland.ru

Новости на TV
Ежедневно на телеканале Gameland.TV в программе «Темы».

Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке

Tekken 6

Lost Planet 2

Новости

Самые важные события игрового мира

Square Enix и Eidos: вместе навсегда

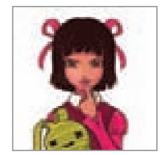
Английское издательство Eidos официально перешло в распоряжение японского холдинга Square Enix. Подавляющее большинство акционеров покупку одобрили, суд признал сделку законной, и 22 апреля Eidos распрощалась со статусом независимой компании. Вместе с Eidos под крыло Square Enix перебрались и все дочерние студии: Crystal Dynamics (на ее счету последняя трилогия Tomb Raider), IO Interactive (Kane & Lynch, сериал Hitman), Eidos Montreal (готовящаяся Deus Ex 3 и пока еще не анонсированный проект, который, скорее всего, окажется четвертой частью Thief). Также Square Enix отныне принадлежат подразделения Eidos в Париже, Гамбурге, Венгрии и Китае. На радостях японский холдинг обнародовал данные о продажах сериалов-бестселлеров обеих компаний. На счету Final Fantasy – 85 млн проданных копий, Dragon Quest – 47 млн, Kingdom Hearts – 12 млн. Сериал Tomb Raider покорил рубеж в 30 млн, а Hitman – 8 млн копий.

Eidos продолжит существовать как отдельный бренд и даже сохранит практически полную самостоятельность. Глава Eidos, Фил Роджерс, продолжит занимать этот пост и будет отчитываться напрямую перед президентом Square Enix Ёити Вадой, который пообещал не совать нос в дела разработчиков.

Занятно, что наполеоновские планы Вады одной лишь Eidos не ограничиваются. «Возможно, мы решим приобрести еще какую-нибудь компанию», – говорит он. По словам мэтра, японская игровая индустрия в последние годы стала очень замкнутой, едва ли не нетерпимой к иностранцам, и из-за отсутствия новых талантов и свежих идей начала заметно отставать от западной. Учиться у Eidos – одна из целей приобретения английского издательства. Вместе с тем, памятуя о недоработанной Kane & Lynch, Вада отмечает, что впредь такого не повторится и грядущие релизы будут соответствовать принятым в Square Enix стандартам качества.

КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Интересно, что на днях Square Enix открыла сайт-тизер (www.square-enix.co.jp/mystery), посвященный неназванной игре. На странице (на момент сдачи номера) опубликована лишь иллюстрация футуристического города и цитата из инаугурационной речи Джона Ф. Кеннеди. Правда, хоть по духу увиденное мало соответствует тому, что мы привыкли ожидать от Square Enix (за исключением, возможно, Front Mission), пока неизвестно, трудятся ли над проектом западные студии (скажем, принадлежащие Eidos).

Продажи консолей

PS3 21.89 млн | Xbox 360 30.06 млн | PSP 46.83 млн | Wii 49.33 млн | DS 102.16 млн

Последняя надежда Interplay

Когда Interplay продала в апреле 2007-го торговую марку Fallout компании Bethesda, то тут же выкупила обратно лицензию на создание MMO в любимой миллионами геймеров постапокалиптической вселенной. Bethesda поставила условие – через два года разработка проекта должна идти полным ходом. Оговоренный срок прошел, Interplay похвастаться нечем – и, познакомившись с последним финансовым отчетом бедствующей компании, Bethesda собирается отвоевывать право на онлайновую Fallout в суде.

Interplay переживает сейчас не лучшие дни. К концу 2008-го на ее счетах не осталось денег, и сейчас она старается всеми силами избежать банкротства. Как выясняется, в компании, до сих пор владеющей правами на Earthworm Jim, MDK и Descent, всего семь сотрудников: трое управленцев и четверо разработчиков, трудящихся над MMO под кодовым названием Project: V13. Быть может, они назвали проект так, потому что предугадывали эксцессы с «Вифездой»? Последняя тем временем собирается издать на отдельном диске The Pitt и Operation: Anchorage – два первых набора с дополнительной «начинкой» для Fallout 3 (ранее их предлагалось скачивать) – в версиях для PC и Xbox 360. Стоимость комплекта составит $20.

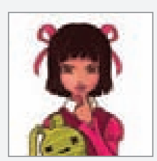
КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА

Не так давно (а если точнее, в апреле) Interplay заявила, что привлекла к разработке Project: V13 болгарскую студию Masthead, так что, видимо, над MMO по миру Fallout все же трудятся больше, чем четыре человека.

Aion официально в России!

Компания Innova, ответственная за локализацию Lineage 2 в России, заключила с корпорацией NCsoft договор на поддержку и перевод на русский язык свежей MMORPG – Aion: The Tower of Eternity. Новинка использует графический движок CryEngine от компании Crytek и предложит геймерам путешествие в мир Атреи, некогда соединенный Башней Вечности и расколовшийся на две половины после грандиозного катаклизма. Главная особенность – персонажи в Aion смогут сражаться не только на суше, но и в воздухе. Как пояснили представители NCsoft на закрытой пресс-конференции, скорее всего, с игроков будут взимать ежемесячную абонентскую плату, точный размер которой пока обсуждается. Российский релиз Aion намечен на декабрь. Чтобы успеть на закрытое и открытое бета-тестирование, следите за новостями на сайте www.aion.ru.

КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Помню, когда Aion только анонсировали, меня очень привлекли дизайны персонажей. Теперь же мне не терпится поучаствовать в закрытом бетатесте – проверить, насколько Aion будет отличаться от Lineage 2.

GTA Chinatown Wars провалилась?

Nintendo DS – самая успешная консоль нынешнего поколения, продажи которой измеряются уже девятизначными числами. Сериал Grand Theft Auto в представлении тоже не нуждается – даже дешевые выпуски для PSP расхватывали влет. А GTA Chinatown Wars – лучшая, по усредненной оценке западной прессы, игра для DS. Казалось бы, в финансовом успехе и сомневаться нечего. Take-Two ожидала двухмиллионных продаж, но в свете недавних событий предполагает получить вчетверо меньше. Шутка ли: за март в США разошлось лишь 89 тыс. копий! Nintendo надеется, что в долгосрочной перспективе суммарные продажи все же окажутся приличными (как с Wii Music, например), но создатели «взрослых» игр уже потихоньку в DS разочаровываются.

Nippon Ichi приходит в Великобританию

Компания Nippon Ichi не торопится открывать европейское отделение: как выяснилось, она передала Koei эксклюзивные права на публикацию в Великобритании тех игр, которые в США распространяет американское отделение N1. Пока что речь идет о трех проектах: Ar tonelico 2: Melody of the Metafalica (PS2), Cross Edge (PS3) и Prinny: Can I Really Be the Hero? (PSP). Впрочем, Koei и до этого часто сотрудничала с Nippon Ichi, так что сюрпризом новая договоренность не стала.

Джеймс Ганн недоволен Microsoft

Джеймс Ганн (автор и сорежиссер «Тромео и Джульетты», сценарист римейка «Рассвета мертвецов») ругает Microsoft последними словами. Ганн подписался работать над Horror Goes Comedy, линейкой короткометражек на Xbox Live, но цензоры, ознакомившись с его творением, закатили истерику. Ганн снял еще один фильм – и опять получил наказ переделать: Microsoft не понравилось слово «пенис». «Это самая ужасная, самая недружелюбная к талантам компания, с которой я когда-либо работал», – заключает режиссер.

Цифры и факты

Patapon 2 не выйдет на UMD в США; американцам ее предложат скачать через PSN.

Новую Guitar Hero по слухам, посвятят Van Halen.

Микки Рурк озвучит главного героя шутера Rogue Warrior.

Katamari Forever для PS3 выйдет 23 июля в Японии.

О паникерах-американцах и трусах-японцах

Под давлением возмущенной общественности Konami решила отказаться от идеи издать реалистичный шутер о войне в Ираке. Six Days in Fallujah, о которой мы рассказывали вам в предыдущем номере, отменена. Теперь осталось тем десяткам солдат, что помогали разработчикам делать игру, поднять волну контрпротеста.

Дорогу независимым разработчикам!

Команда Introversion, создавшая такие известные в узких кругах игры, как Uplink и Darwinia, втихую доделала DS-версию симулятора ядерной войны Defcon. Одна беда – издатель пока не нашелся. В случае с PC-релизами Introversion полагается на Steam, но на DS такая схема не прокатит – вот и приходится надеяться, что какая-нибудь компания возьмет под крыло уже готовую игру.

Две новые «Формулы-1» на подходе

Издательство Codemasters сообщает, что собирается выпустить сразу две игры по лицензии всемирно известных гонок «Формула-1». Первая – F1 2010, серьезный проект для PC и консолей нового поколения, который требует тщательной проработки всех деталей, поэтому релиз намечен лишь на середину 2010 года. Вторая игра делается для консолей достаточно популярных, но вместе с тем и не требующих крутой графики и выверенной до мелочей физической модели, – PSP и Wii. На них-то и выйдет F1 2009 – уже в конце этого года. В обе новинки будут скрупулезно перенесены все правила официальных гонок, все трассы, спортсмены и команды.

КОММЕНТАРИЙ
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

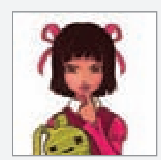
Хмм, если героиня демонесса, не должна ли она быть Темной леди, а не лордом?

Подробности новых «Кристальных хроник»

Square Enix объявила, что японцы получат Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a Dark Lord в этом июне. My Life as a Dark Lord – продолжение FFCC: My Life as a King, одной из первых игр, которую предлагалось приобрести с помощью службы Wiiware. Как и гласило название, игрок управлял развитием маленького городка, а также собирал команды бойцов, затем отправляя их исследовать всяческие подземелья и бороться с Темным лордом. Сиквел как раз позволит примерить мантию Темного Лорда и отражать нападения ретивых приключенцев. За дизайн персонажей по-прежнему отвечает Ясухиса Идзумисава, так что смены художественного стиля ждать не стоит.

Главная героиня, юная демонесса Мира (Мисс в английской версии), стала Темным лордом после смерти отца. У нее в распоряжении летающая башня, в планах – мировое господство, а противники – отряды жалких защитников добра и справедливости. Мира может использовать темную энергию, чтобы расставлять по этажам башни монстров и ловушки. Игру поделят на уровни, для прохождения каждого из которых потребуется победить определенное число героев. Самая настоящая «оборона башни», только в этот раз штурм ведется изнутри. Англоязычный релиз, надо полагать, не за горами – ведь его анонсировали раньше японского.

КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА

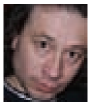


Между тем на лондонской пресс-конференции EA Shift представляли как гоночную игру, которая действительно даст геймеру шанс почувствовать себя водителем. Поэтому, дескать, и вернули вид из кабины (его в NFS не было со времен Porshe Unleashed), и интерьер машины детально отобразили.

NFS Shift не претендует на лавры Gran Turismo

Когда EA анонсировала три новых выпуска Need for Speed и подчеркнула, что из них всех Shift будет наиболее реалистичной, мы уж было подумали, что грядет серьезный автосимулятор вроде Gran Turismo или Forza Motorsport. Наши заблуждения рассеивает продюсер игры Джесси Эбни: «Мы не пытаемся переплюнуть Gran Turismo и создать «симулятор вождения». Нам хочется сделать игру более веселой, передать дух гонки, когда все участники выкладываются по полной в борьбе за первое место». Тем не менее, Эбни признал, что разработчики из студии Slightly Mad с уважением относятся к GT, Forza 2 и Race Driver: GRiD.

X-MEN ORIGINS
WOLVERINE™
UNCAGED EDITION
ПЕРВАЯ РЕАЛЬНАЯ ИГРА ПО ФИЛЬМУ!
РЕКЛАМА
16+
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
PSP
Games for Windows
XBOX 360
Wii
NINTENDO DS
ACTIVISION
activision.com
MARVEL



ЧЬЯ СТАТЬЯ? Хасан Али Альмаси, автор этого материала, – журналист-фрилансер. По заданию «Страны Игр» он отправился в Мюнхен, где удостоился чести стать одним из немногих счастливчиков, воочию увидевших Modern Warfare 2.

Modern Warfare 2

ТЕКСТ
Хасан Али Альмаси

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360, PC
Жанр:
shooter.first-person.modern
Зарубежный издатель:
Activision
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Infinity Ward
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
10 ноября 2009 года
Онлайн:
http://modernwarfare2.infinityward.com
Страна происхождения:
США

Некоторые игры и сериалы оказываются больше, чем просто интерактивным развлечением: появившись на какой-либо платформе, они затем становятся ее визитной карточкой, знаменуя собой целое поколение. Так, например, говоря о PS one, нельзя не упомянуть Metal Gear Solid и Gran Turismo, Dreamcast (да упокоится она с миром) неразрывно связана с Shenmue, а названия GTA и Halo сразу ассоциируются с PlayStation 2 и Xbox соответственно. И пусть не все перечисленные хиты, получив высокие оценки в прессе и теплый прием у геймеров, смогли похвастаться высокими продажами, они все же остаются в нашей памяти и истории видеоигр.

Нынешнее поколение платформ несколько отличается от предыдущих. Хотя свет увидела Crysis, задавшая новые стандарты компьютерной графики, а Gears of War – бесспорно, сериал, который значительно улучшил продажи Xbox 360, среди равных сильней всего выделяется мультиплатформенная игра от кудесников из Infinity Ward. «Кинг-Конг» наших дней, шутер, полюбившийся как приверженцам PC, так и консольщикам, зовется Call of Duty: Modern Warfare. Впрочем, не поймите нас превратно: мы ничего не имеем против той же Gears of War 2, Killzone 2 или представительниц других жанров вроде GTA IV или MGS4. Все они, несомненно, хороши, но именно в CoD: Modern Warfare в мире играют больше всего. Разойдясь тиражом в 15 млн копий (с учетом версий для всех платформ и продаж во всех регионах), четвертая Call of Duty обогнала конкуренток как по прибыльности, так и по количеству восторженных геймерских откликов. Неудивительно, что когда нам выпал шанс первыми в России познакомиться с ее прямым продолжением, мы отправились на встречу, буквально сгорая от любопытства. Обратите внимание: теперь в названии отсутствует приставка Call of Duty – вероятно, специально, чтобы отделить игры сериала, воссоздающие реалии Второй мировой, от неисторичных. От Infinity Ward на показе присутствовал коммьюнити-менеджер Роберт со «спортивной» фамилией Боулинг. Сперва он провел нас по нескольким уровням новинки, а затем ответил на накопившиеся вопросы (полный текст интервью вы найдете на соседних страницах). К сожалению, в продемонстрированном альфа-билде отсутствовал мультиплеер. Надеемся испытать его на июньской E3 – уж мы не упустим возможности еще раз опробовать Modern Warfare 2.

Действие игры разворачивается сразу после эпической битвы на мосту, которой завершилась первая Modern Warfare. Главный злодей, Имран Закаев, в схватке погиб, судьба его противников осталась неясна. Автор этой статьи предположил, что сержант Джон «Соуп» МакТавиш погиб при исполнении. Но, как оказалось, бравый вояка выжил, и в первой же миссии вы оказываетесь бок о бок с ним.

Как повествует сюжет, после смерти Закаева делами стал заправ-

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Прямой сиквел невероятно популярного шутера. Отличается улучшенной графикой, доведенными до совершенства зрелищными уровнями (геймплей от «кинематографичности» нисколько не страдает – напротив, оторваться невозможно) и поумневшим AI.

ЧЕГО БОИМСЯ? Чересчур короткой одиночной кампании (как вы помните, именно за это в свое время ругали Modern Warfare). Дополнительный повод для беспокойства – будут ли все уровни настолько разнообразными, как три показанных?

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что мультиплееру уделят не меньше внимания, чем синглу, и мы увидим новые режимы, улучшенную систему ранкингов и – чем Infinity Ward не шутит – особые задания в духе «команда игроков сражается против орд контролируемых AI неприятелей, отражая волну за волной».

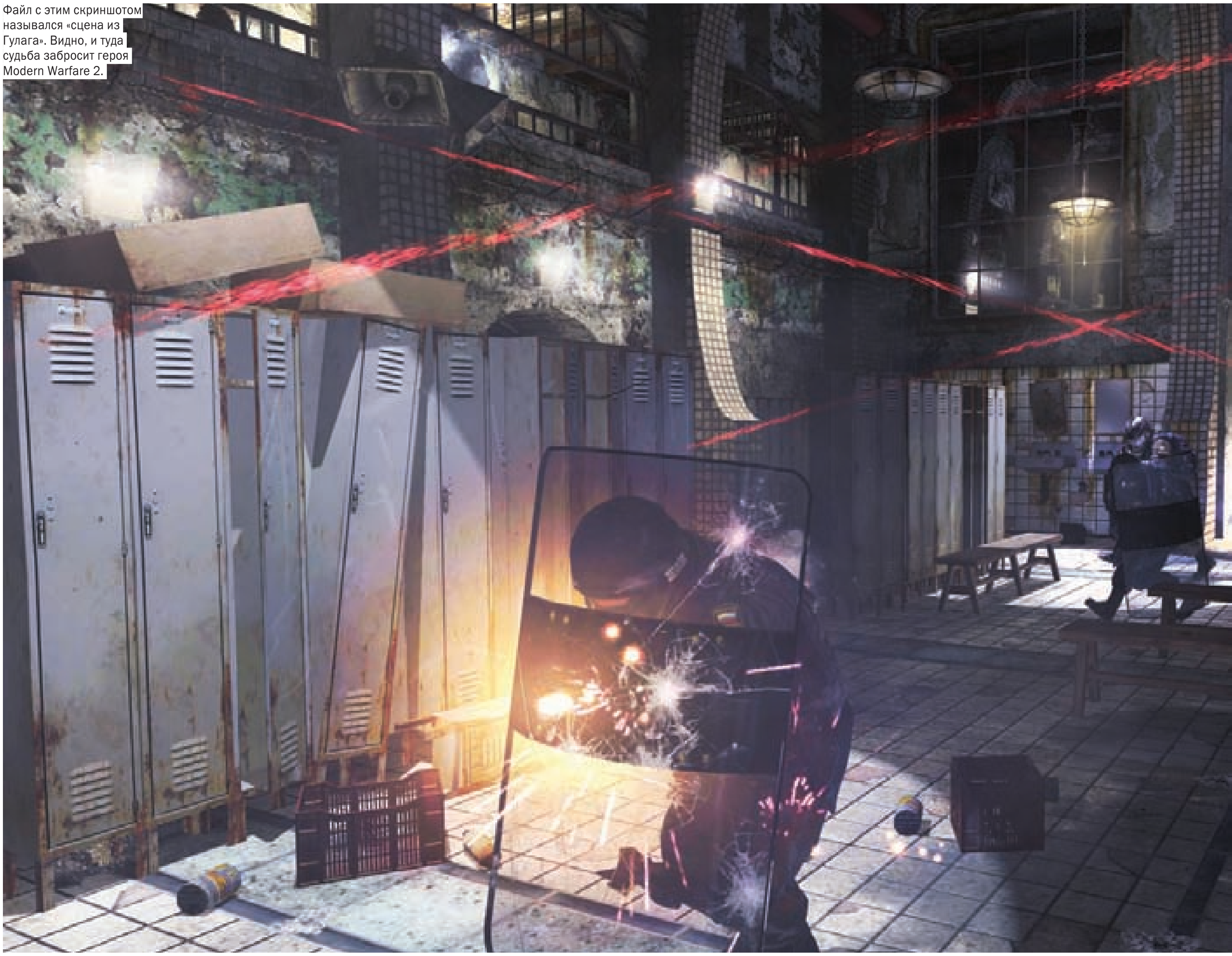
Infinity Ward была основана в 2001 году Грантом Кольером (Grant Collier). До того, как пуститься в самостоятельное плавание, он занимал пост продюсера в EA и, в частности, курировал Medal of Honor: Allied Assault. Когда Кольер покинул компанию, вместе с ним в новоиспеченную студию перешла и вся команда, трудившаяся над MoH. Неудивительно, что первый же проект Infinity Ward решила посвятить Второй мировой войне. Оценив потенциал новинки, Activision обеспечила геймдизайнеров средствами, выкупив 30% акций Infinity Ward в середине 2002 года и пообещав приобрести оставшиеся 70%, если продажи первой CoD окажутся достойными. Обещание она сдержала, так что с октября 2003 года студия полностью принадлежит Activision. С годами штат Infinity Ward расширился с 22 сотрудников до без малого сотни. На сегодняшний день разработчики выпустили три игры (не считая дополнительные скачиваемые уровни и переиздания, включающие скачиваемый контент). Modern Warfare 2 станет их четвертым полноценным релизом.

лять его ближайший помощник Макаров. В отличие от покойного начальника, у которого были четкие политические цели, Макаров настолько безумен, что мечтает лишь об одном – ввергнуть мир в полный хаос.

Первая же миссия забросит вас – вернее, особый международный отряд 141 – на горный склон. Бушует метель, ваш персонаж, вместе с сержантом МакТавишем, карабкается к вершине, где разбили лагерь террористы. Сразу же бросается в глаза, что крючья оставляют во льду трещины и, как нам поясняют, речь не идет о простом графическом эффекте. Стоит замешкаться, как лед осыпется, и альпинист, оставшись без опоры, рухнет вниз. Подсобив друг другу несколько раз, герои добираются до базы ультра-националистов, где их и поджидает настоящее испытание.

Цель вылазки – вывести из строя спутник террористов, не привлекая к себе внимания. Что интересно, выполнить ее, как мы убедились, можно двумя способами: либо используя стелс-навыки и избегая любых столкновений, либо устроив лобовую атаку. Заметим, что отыгрыш роли Рэмбо заметно усложняет задачу. Стоит неприятелям заметить чужаков, как драки становятся ожесточенней, а в качестве подкрепления к защитникам сбегаются все обитатели лагеря – каждый экстремист жаждет крови. Тем не менее, в обоих случаях финал одинаков: наши подопечные уничтожают часть лагеря, а затем улепетывают на снегоходе по горам от настигающих преследователей. Погоня выглядит на редкость захватывающе: под перекрестным огнем машина мчится по склону, лавируя между одинокими деревьями и воронками от гранат, чтобы затем перемахнуть через гигантскую расщелину прямиком к вертолету, который унесет героев прочь от разъяренных ультранационалистов.

Затем нам показали один из более поздних уровней – фавелы Рио-де-Жанейро (трущобы, которые соседствуют с богатыми



Файл с этим скриншотом назывался «сцена из Гулага». Видно, и туда судьба забросит героя Modern Warfare 2.

частными домами и отелями). На этот раз цель игрока – отыскать подпольного торговца оружием, но все идет наперекосяк еще до того, как герой выходит из машины в условленном месте. Водителя убивают, кровь хлещет во все стороны, единственная возможность спастись – бежать изо всех сил. Марафон начнется на узких улочках трущоб, продолжится на крышах, и даже заведет персонажа и его преследователей на гору Корковадо, где установлена знаменитая статуя Христа. Снежная буря в горах произвела на нас огромное впечатление, но бразильские пейзажи поразили еще сильней: и освещением, и текстурами (при устойчивых 60 кадрах в секунду!). Чем выше забирается персонаж, тем более живописная панорама Рио-де-Жанейро ему открывается, в то время как буквально нашпигованные адреналином геймплейные отрывки чередуются с заскриптованными сценами.

Третий и последний увиденный нами уровень сперва забросит героя в афганские горы. По ходу миссии задание несколько раз меняется (дескать, штаб получает то неполную, то ошибочную информацию): сперва требуется уничтожить вражеский конвой, затем нырнуть в тесные, способные довести страдающих клаустрофобией до обморока катакомбы, где

СНЕЖНАЯ БУРЯ В ГОРАХ ПРОИЗВЕЛА НА НАС ОГРОМНОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ, НО БРАЗИЛЬСКИЕ ПЕЙЗАЖИ ПОРАЗИЛИ ЕЩЕ СИЛЬНЕЙ: И ОСВЕЩЕНИЕМ, И ТЕКСТУРАМИ.

поручения сыплются как из рога изобилия. Затем Ричард Боулинг продемонстрировал некоторые новые особенности улучшенного движка и показал, как, благодаря им, команда смогла улучшить качество моделей персонажей, разрешение текстур и раздвинуть границы уровней.

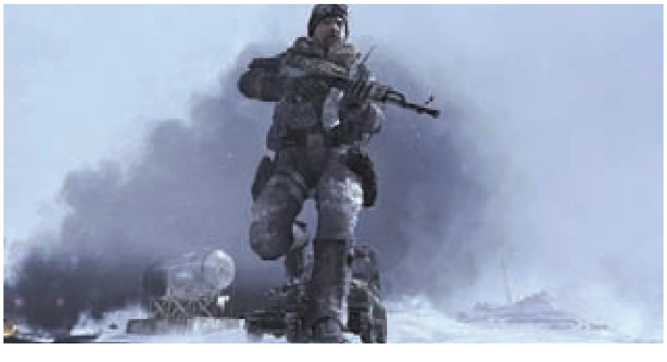
Когда мы ехали на встречу, то гадали, как же Infinity Ward сможет превзойти собственный хит, который уже стал легендарным и спустя два года все еще остается эталоном технического мастерства. Особенно с учетом того, что более поздние релизы, вроде Gears of War 2 или Killzone 2, пытались перехватить пальму первенства (Modern Warfare, тем не менее, обогнала их по количеству активных пользователей).

Как мы убедились на демонстрации, даже по сравнению с блистательной четвертой CoD, Modern Warfare 2 выглядит куда лучше по всем параметрам, которые важны для геймеров. Увеличилось число уровней, сами уровни стали разнообразней как по виду, так и по предлагаемым миссиям, заметно повысилось качество графики. При всем этом новинка – единственный высокобюджетный шутер, выдающий стабильные 60 фреймов в секунду (и в Gears of War 2, и в Killzone 2 найдутся схожие с MW2 моменты, но плата за них – сокращение частоты кадров вполовину).

В целом же сиквел скорее развивает идеи оригинальной Modern Warfare, чем пытается предложить что-то совершенно новое. Но, как доказала Gears of War 2, иногда от игры и не требуется большего, чтобы превзойти предшественницу.

Начало сериалу Call of Duty положила студия Infinity Ward в 2003 году. Она же создала сиквел, но, поскольку ей потребовалось больше времени на завершение четвертого выпуска (Call of Duty: Modern Warfare), третьей CoD занялась Treyarch, приложившая также руку к пятой игре, Call of Duty: World at War. К слову, из всех серий только третья появилась исключительно на консолях, обойдя стороной PC. Сперва действие шутеров разворачивалось во времена Второй Мировой, но Modern Warfare отбросила традиции, заменив исторический антураж вымышленным. Сериал породил несколько побочных выпусков вроде Call of Duty: Big Red One (GC, PS2, Xbox) и Call of Duty: Roads to Victory (PSP), но ни к одному из них ни Treyarch, ни Infinity Ward не имеют отношения.

Интересно, на чем еще помимо снегоходов позволят разъезжать в MW2?



PC
PS3
XBOX 360

Интервью: Роберт Боулинг

После просмотра технического демо мы расспросили Роберта Боулинга о грядущей новинке. Как выяснилось, в Infinity Ward пока не могут раскрыть все секреты Modern Warfare 2, но кое-что интересное мы все же узнали.

? Насколько изменился движок по сравнению с тем, что использовался в первой Modern Warfare?

Нам выделили на игру два года (созданием CoD: World at War занималась Treyarch, а не Infinity Ward); такой срок позволяет оптимизировать все составляющие игры. Если мы замечаем, что какой-то отрывок «съедает» слишком много ресурсов, то можем перераспределить обязанности занятых на проекте геймдизайнеров и сформировать особую команду, которая справится с неполадками.

В первой Modern Warfare мы стримили только аудио, а в этот раз так функционирует весь движок. Мы динамически подгружаем всю игровую информацию, так что, как вы могли заметить по фавелам, уровни теперь стали гораздо больше, текстуры четче, появилось HDR освещение, и при этом держится стабильная частота кадров – 60 fps.

? Значит, и остальные уровни будут отличаться размахом?

Пока я не могу раскрыть все подробности. Сообщу лишь, что размер уровня будет зависеть от поручений, которые дают герою. Для одних миссий потребуются очень внушительные сцены, а для других – поскромнее. Делать все уровни гигантскими просто потому, что нам это под силу, мы не собираемся, при выборе руководствуемся игровой ситуацией.

? К слову о разнообразном геймплее – поясните, пожалуйста, что вы под этим понимаете.

Возьмем, например, горный уровень. Сперва персонажи карабкаются по склону как альпинисты, затем начинается стелс-миссия, далее вы попадаете в гущу боя, а в финале спасаетесь, удирая на снегоходе. И это только один отрывок! Всю игру мы постараемся сделать настолько разнообразной, насколько возможно.

? Расскажите побольше о главном злодее.

Макаров был правой рукой Закаева, но, в отличие от наставника, не строит коварные планы, а просто жаждет отомстить за его смерть. Его разозлила гибель Закаева, и теперь он хочет навредить миру так сильно, как только сможет.

? Как обстоят дела с мультиплеером, что вы нам уже можете о нем рассказать?

С удовольствием открыл бы вам все секреты, но сейчас не время: даже то, что я вам только что показал, видели лишь несколько человек во всем мире. Более того, большинство сотрудников Activision (*как вы помните, она издает MW2.* – Прим.ред) в их число не попали. Пока мы демонстрируем только одиночную кампанию; онлайновая же составляющая – поскольку до релиза остается немало времени – может стать иной. Не хотелось бы прослыть лжецом, если что-то из рассказанного мной о мультиплеере, не попадет в финальную версию. Как только появится уверенность, что ничего меняться уже не будет, мы непременно покажем и другие возможности MW2, помимо сингла.

? Мы обратили внимание, что некоторые миссии предполагают работу в отряде, но на горном уровне наш герой выполнял поручение в паре с одним лишь МакТавишем. Сразу возникает вопрос: разрешат ли кооперативное прохождение?

Увы, ко-оп не вписывается в сценарий игры. Как вы видели, МакТавиш отдает приказы и выручает вас в ключевых сценах. Если предоставить геймерам возможность управлять обоими персонажами, мы не сможем обеспечить такую же динамику происходящего, как при исключительно одиночном прохождении.

? Будут ли неприятели постоянно респауниться, как в первой MW?

Нет, в этом нет нужды. Как вы наверняка заметили по уровню с трущобами, теперь игрока не требуется дополнительно мотивировать чем-то вроде постоянного респауна врагов: вы и так не захотите останавливаться.

? И последний вопрос: что произойдет, если убить кого-нибудь из гражданских в фавелах?

Уровень на этом не завершится, вам позволят выполнить миссию. Но в случае с консолями мы, я думаю, предусмотрим что-нибудь вроде ачивментов для тех, кто не будет допускать потерь среди местного населения. **СИ**

ЭТО ИНТЕРЕСНО

СИНЯЯ СТОРОНА Компания Blueside – один из ведущих корейских разработчиков видеоигр. Ее мало знают за пределами страны, но именно ей принадлежат многие идеи, которые позднее позаимствовали американские и европейские разработчики. Так, Blueside, с некоторыми оговорками, можно назвать основоположницей жанра Action RTS. Что характерно, компания изначально делает ставку на «средневековый» арт-дизайн игр и считает выработанный стиль уникальным, отличным от других фэнтезийных.

ХИТ?!

ТЕКСТ
Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PS3
Жанр:
strategy.real-time.MMO.fantasy
Зарубежный издатель:
HanGame
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Blueside
Количество игроков:
до 30 (сражения),
до 10000 (сервер)
Дата выхода:
не объявлена
Онлайн:
http://www.kufii.com
Страна происхождения:
Южная Корея

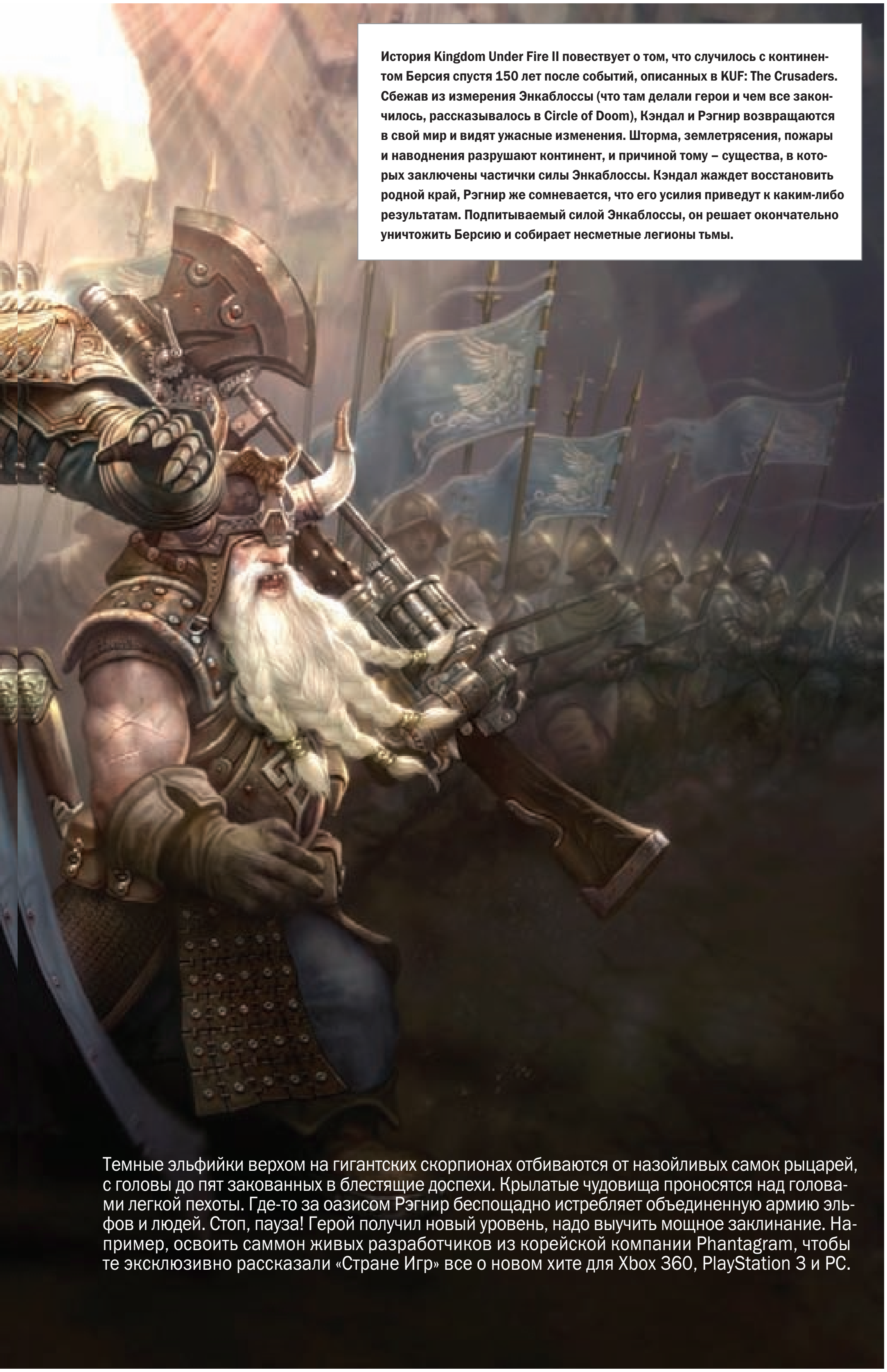
Kingdom Under Fire II

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Удивительный представитель только что придуманного жанра MMORTS. MMORPG на невероятно красивом графическом движке и с action/RTS-начинкой, которой может позавидовать любая другая тактическая игра.

ЧЕГО БОИМСЯ? Потрясающая графика может остаться достоянием PC-версии, многим обещаниям трудно поверить, ставка на онлайн способна погубить однопользовательский режим и, соответственно, навредить сюжетной составляющей.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Выдающийся графический движок обеспечит картинку, как на скриншотах, разработчики найдут баланс между 18 анонсированными героями, сетевой режим окажется отлаженным до совершенства.



История Kingdom Under Fire II повествует о том, что случилось с континентом Берсия спустя 150 лет после событий, описанных в KUF: The Crusaders. Сбежав из измерения Энкаблоссы (что там делали герои и чем все закончилось, рассказывалось в Circle of Doom), Кэндал и Рэгнир возвращаются в свой мир и видят ужасные изменения. Шторма, землетрясения, пожары и наводнения разрушают континент, и причиной тому – существа, в которых заключены частички силы Энкаблоссы. Кэндал жаждет восстановить родной край, Рэгнир же сомневается, что его усилия приведут к каким-либо результатам. Подпитываемый силой Энкаблоссы, он решает окончательно уничтожить Берсию и собирает несметные легионы тьмы.

Темные эльфийки верхом на гигантских скорпионах отбиваются от назойливых самок рыцарей, с головы до пят закованных в блестящие доспехи. Крылатые чудовища проносятся над головами легкой пехоты. Где-то за оазисом Рэгнир беспощадно истребляет объединенную армию эльфов и людей. Стоп, пауза! Герой получил новый уровень, надо выучить мощное заклинание. Например, освоить саммон живых разработчиков из корейской компании Phantagram, чтобы те эксклюзивно рассказали «Стране Игр» все о новом хите для Xbox 360, PlayStation 3 и PC.

Так уж сложилось, что сериал Kingdom Under Fire в России, да и в Европе вообще, большой популярностью никогда не пользовался. Самая первая часть не произвела особого впечатления из-за маячившей на горизонте Warcraft III, первое ответвление и его продолжение для Xbox удостоились сравнительно скромных отзывов, а второе – уже для Xbox 360 – было встречено с недоумением и некоторым пренебрежением. Это ни в коем случае не значит, что игры плохие. Вовсе нет, можно даже утверждать обратное – для своего времени они были вполне хороши и увлекательны. И корейская студия Phantagram забывать сериал не то что не собирается, но рассчитывает его популяризировать.

Платформой для экспериментов выбраны консоли нового поколения и PC. Хотя нынешняя Kingdom Under Fire имеет порядковый номер в названии и является прямым сиквелом стратегии в реальном времени, выпущенной в 2001 году, в ней, во-первых, будут присутствовать герои из ответвлений, во-вторых, пойдет речь о событиях, произошедших после концовки Circle of Doom. И, наконец, в третьих, авторы куда больше особенностей позаимствовали из KUF: The Crusaders, чем из любой другой RPG. Но обо всем по порядку.

В самом свежем на сегодняшний день выпуске сериала – KUF: Circle of Doom – воплощен совершенно новый взгляд на, казалось бы, успешную концепцию. Полное отсутствие каких бы то ни было стратегических и тактических элементов компенсируется достаточно интересной и своеобразной боевой системой и превосходно реализованным сетевым режимом. И пускай эти достоинства сумели оценить немногие, результат в целом можно назвать положительным – и забыт он не был. Что же не устроило геймеров? Главным образом, непохожесть на знакомые Америке и Европе выпуски – KUF: The Crusaders и Heroes. Назвать их выдающимися было бы неправильно, но каждый второй владелец консоли точно знал об их существовании, пускай и как о «корейском клоне Dynasty Warriors с сильным тактическим уклоном».

Чтобы представить, какой будет Kingdom Under Fire II, необходимо соединить все лучшее из Circle of Doom и ответвлений, вышедших на старенькой Xbox, а затем прибавить масштабность, зрелищность, потрясающую воображение графику и полюбившихся героев. Разумеется, на этом нововведения не закончатся. Phantagram идет вперед и развивает успешные идеи самым лучшим способом, что в конечном счете приводит к необычному синтезу концепций и рождению нового жанра: MMORTS с элементами экшна.

Неспокойное время

С самого начала сериал Kingdom Under Fire старался использовать (в прошлом – скорее навязывать) онлайн для проведения

многопользовательских сражений. В этом нет ничего удивительного, ведь для корейской компании-разработчика, Blueside, сетевой режим – наиболее востребованная особенность видеоигр. В KUFII такой режим станет куда более масштабным, чем раньше. Огромную карту мира поделят на несколько регионов. Те, в свою очередь, разобьют на определенные участки. Захватывая их в ожесточенных сражениях друг с другом, игроки будут собственноручно вписывать новые главы в историю вымышленного мира.

Для чего тогда нужна приставка MMO? Все очень просто. В свободное от побоищ время герои смогут путешествовать по городам, общаться с другими искателями славы, покупать различные предметы, вроде целебных снадобий или новых комплектов брони, формировать гильдии или объявлять войну группировке неприятелей. Рано или поздно во время одного из таких путешествий игроку придется сделать выбор, на чьей стороне сражаться. Награда – дополнительные привилегии и возможность проходить сюжетные миссии. Выполняя их, вникаешь в детали конфликта разных рас, лучше понимаешь мотивацию героев, встречаешь как уже знакомых персонажей, так и совершенно новых.

Вверху: Кошмар, на темных эльфов напал гигантский вражеский скорпион!

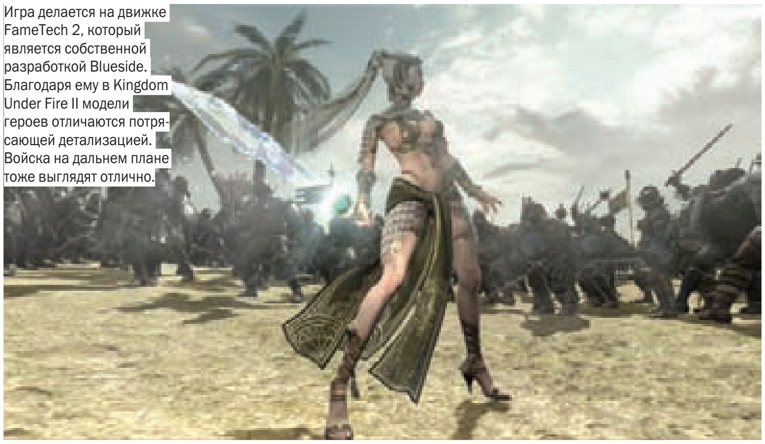
Разделяй и властвуй!

На одном игровом сервере планируется уместить до 10 тысяч человек. Хотя каждый сервер пометят специальным значком, чтобы пояснить, на каком языке там в основном общаются, деления по национальному признаку не предусмотрено. Любой русский геймер сможет сражаться с корейцами, англичанами и французами, равно как и каждый японский завоеватель в состоянии помериться силами с китайцами и американцами. Важное уточнение: любой из серверов – это не один регион, а весь континент Берсия. Создать везде по герою разрешат, а вот перенести бойца с одного сервера на другой нельзя.

Путешествовать по континенту (кстати, речь идет не о плоской карте, а о выполненном в 3D ландшафте) придется на воздушном корабле, уникальном для каждого игрока. Конечно, уникальном в том плане, что ему позволят иметь знаки отличия, и только. Во время перелетов можно будет встретить других путешественников: поболтать с ними или обменяться предметами. Как только геймер определится, на чьей стороне хочет сражаться, Берсия примет иной вид: будут отмечены вражеские территории, союзные и те, которые только предстоит захватить.

Завоевание проходит по нескольким сценариям. Вариант первый: назначается война на небольшой локации, где удобно играть в солдатики четверым геймерам (возможность заключить союз с одним из них и пройти такую миссию вместе тоже присутствует). Второй вариант предусматривает локацию побольше (пять на пять). В третьем случае с каждой стороны разрешат выставить до пятнадцати полководцев. Четвертый же – осада красивейших средневековых замков, для которых будет придумано множество самых разных тактических условий.

ЧИСЛЕННОСТЬ ВОЙСК КАЖДОГО ИЗ УЧАСТНИКОВ ЗАВИСИТ ОТ ТОГО, СКОЛЬКО ВСЕГО СОБРАЛОСЬ ЖЕЛАЮЩИХ НАСТУЧАТЬ ДРУГ ДРУЖКЕ ПО ШЛЕМАМ.



Игра делается на движке FameTech 2, который является собственной разработкой Blueside. Благодаря ему в Kingdom Under Fire II модели героев отличаются потрясающей детализацией. Войска на дальнем плане тоже выглядят отлично.

Замки представляют собой укрепления, которые очень сложно захватить в одиночку. Однако и обороняющиеся не сумеют просто отсиживаться за каменными стенами. Игроки могут сколько угодно раз нападать на такие замки, и со временем у затворников кончатся деньги на ремонт. А это, фактически, означает поражение.

Численность войск каждого из участников зависит от того, сколько всего собралось желающих настучать друг дружке по шлемам. Победители получают разные драгоценности, редкие предметы, денежное вознаграждение и, конечно, боевой опыт. Проигравшие выплачивают контрибуцию и теряют право на территорию. Откровенно говоря, подобное устройство выглядит интересным и привлекательным только на бумаге, в самой же игре вряд ли отыщется много желающих днями и ночами воевать друг с другом. Понимая это, разработчики ставят различные цели перед геймерами. Основная задача – стать владыкой всего континента, но и для тех, кого не прельщают лавры Александра Македонского или Наполеона, найдется дело. Всегда можно податься в наемники, которых интересуют только деньги и особенные награды после каждой победы. Вдобавок, разрешат сделать карьеру политика, т.е. развивать свои земли, чтобы те приносили большой доход (о ресурсах пока говорят неохотно и, вполне возможно, их упразднят), а для обороны территорий или нападения использовать тех же наемников. Контролировать действия друг друга помогут «контракты», по сути, самодельные квесты с гибкими настройками условий выполнения и оплаты.

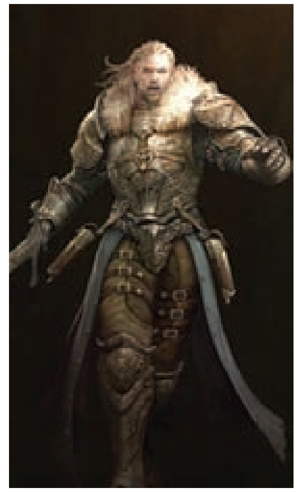
Война и мир

После всех этих объяснений напрашивается вполне законный вопрос: как управлять войсками, если со всех сторон теснят враги, а в подчинении находится до тысячи могучих солдат? Действительно, задача непростая. И на сегодняшний день точного ответа нет хотя бы по той причине, что Kingdom Under Fire II в первую очередь разрабатывается для PC, где клавиатура

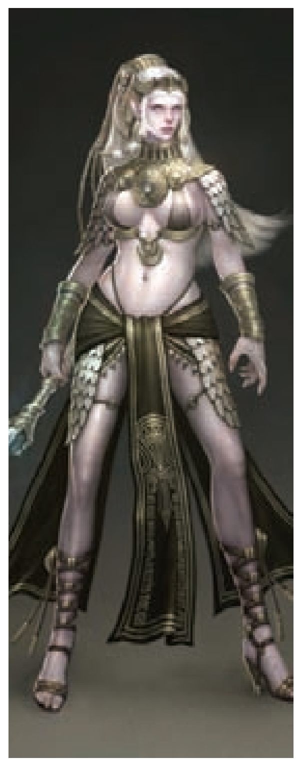
Помимо полководца (он же герой, которым управляет игрок), каждый отряд возглавляет свой офицер. Их роль не стоит недооценивать. В отличие от коллег из Dynasty Warriors, они почти ничем не уступают другим персонажам, и в сражении один на один представляют серьезную угрозу.

Лица завоевателей

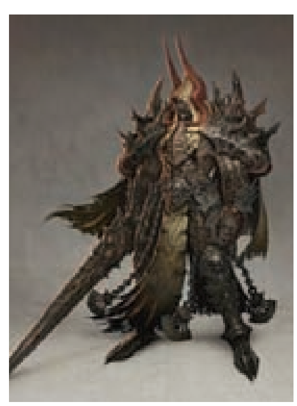
Всего в Kingdom Under Fire II будет 18 персонажей, троих из которых Blueside готовы показать уже сегодня. Каждый из героев имеет свою сюжетную линию, свои цели, сильные и слабые стороны, союзников и неприятелей.



Глен
Раса: Полуэльф
Первый герой, показанный публике. Сын Геральда и Эллен (персонажей Crusaders). Благодаря эльфийской крови, прожил больше ста лет, хотя выглядит очень молодо. Пережил смерть близких, несколько раз женился, но все неудачно. На протяжении всей своей жизни чувствовал зависть людей, из-за чего несколько раз порывался уйти из армии, но вскоре возвращался. Командует войсками смешанного типа, людям не доверяет и старается держаться подальше от их интриг.



Изабелла
Раса: Темная эльфийка
Темные эльфы долго находились в рабстве у вампиров Веллонда. Вампиры, однако, сохранили матриархальный уклад эльфийского общества, и даже предложили некоторые привилегии племенным старейшинам. Изабелла, дочь одной из старейшин, некоторое время работала заодно со «Жнецами», группировкой, уничтожавшей или возвращавшей обратно беглых рабов. Однако после восстания, начала гражданской войны и смерти матери, присоединилась к организации «Каэдэ» и ушла со своим народом в леса, боясь преследования. Изабелла командует войском темных эльфов. Больше всего ее интересует не мир во всем мире, а утверждение статуса ее племени среди других родов и защита собственного положения в системе матриархата.



Рэгнир
Раса: Демон Энкаблоссы
Человек, заключивший союз с повелителем тьмы Энкаблоссой. Прожил несколько столетий, успев за это время накопить немыслимую силу и получить бессмертие. Неоднократно вмешивался в конфликт альянса людей и Темного Легиона. Сильнейший воин, командующий армией верных Энкаблоссе демонов.

Изабелла, конечно, не ровня Рэгниру. Разработчики смеются, когда рассказывают, что считают удачными два типа героев: тех кого, узнают по предыдущим частям, и красивых женщин.

Войска, которыми командует Глен, представляют собой некий сбалансированный гибрид магов и файтеров. Обычные же колдуны состоят в армии Изабеллы, Рэгнир полагается на грубую физическую силу.

и мышь справляются с любыми проблемами. Чтобы упростить управление и приспособить его для консольных версий, полководца решили сделать ключевой фигурой. Его сопровождает отряд телохранителей или атакующее звено, которое надо, допустим, довести до стен вражеской крепости. Другие отряды в это время действуют, согласно общим указаниям: атаковать левый фланг, ударить на правом, держать оборону, прикрывать отступление, атаковать определенную цель, начать осаду, добивать бегущих. Примечательно, что поле боя предложат обозревать и как тактическую карту (т.е. разрешат отдавать приказы непосредственно группам юнитов), и от лица героя (тогда игра превращается в форменный «hack and slash»).

Что касается самих юнитов, то здесь разработчики нисколько не лукавят, нахваливая их многообразие и потрясающую детализацию моделей. Всего ожидается около ста различных видов войск, причем каждая из воюющих сторон имеет своих уникальных солдат. Хотя в игре используется биполярная политическая система (есть хорошие – Human Alliance, есть плохие – Dark Legion), каждая фракция представляет собой коалиционные силы различных рас, плюс активно использует в бою монстров и технику. Чудовища, что характерно, весьма полезны – скажем, гигантские крылатые твари пригодятся во время осады крепостей (шпионить за неприятелем и внезапно нападать на вражеские укрепления). А на мутировавших вепрях можно кататься – такие войска служат альтернативой конницы.

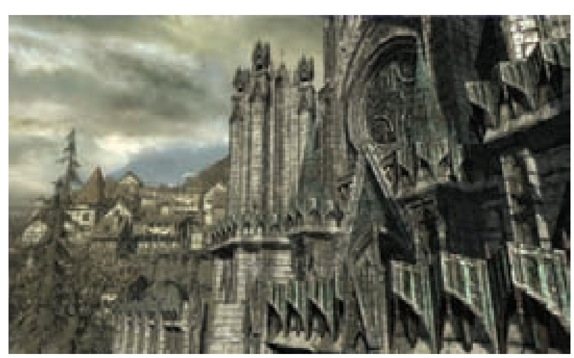
Blueside уверяет, что именно так будут выглядеть сражения. «На PC», – добавит недоверчивый геймер.

За победой!

На сегодняшний день компания Blueside охотно делится с прессой информацией, утаивая, однако, многие основополагающие принципы. На вопрос «почему» отвечают обычно просто: «мы пока не уверены, что эта или другая особенность войдут в финальную версию». Очень многие идеи нуждаются в доработке, очень много белых пятен осталось в описании как ролевой, так и боевой систем. Разумеется, все анонсированные возможности не могут не радовать. Сегодня Kingdom Under Fire II сулит, по сути, уникальный опыт. Но чтобы донести его до европейских и американских геймеров, одних обещаний мало. Будем надеяться, что к концу лета Blueside покажет играбельную демоверсию, и тогда станет ясно, где разработчики не смогли обуздать фантазию, а где говорили чистую правду. Мы, впрочем, верим в лучшее. И в ближайшем будущем узнаем у руководителя проекта, какой он видит KUFII и что еще необходимо, чтобы она стала по-настоящему популярной. **СИ**

В Kingdom Under Fire II сильна также и ролевая часть. Помимо самих героев, опыт получают и их подчиненные. Они могут выучивать заклинания и трюки и затем свободно или по первому приказу применять их в бою. Навыки и уникальные предметы проще всего получить в награду за выполнение сюжетных миссий, которых обещают сочинить предостаточно.

Хотя разработчики заявляют, что в основном вдохновлялись архитектурой ацтеков, на скриншотах чаще встречаются египетские мотивы.



С 28 МАЯ НА DVD
ПЕРВОЕ
НАСТОЯЩЕЕ
ИЗДАНИЕ
РЕКЛАМА
ЛЮДИ ИКС: НАЧАЛО
РОСОМАХА
X-MEN ORIGINS: WOLVERINE © 2009 Двадцатый Век Фокс СНГ.
MARVEL

ЭТО ИНТЕРЕСНО

ИНОЗЕМЦЫ Мультинациональная студия Real U была основана сотрудниками ныне почившей австралийской команды Melbourne House. Возможно, вы знаете их по 8-битным играм Hobbit и The Way of the Exploding Fist, SNESовской RPG Shadowrun 1993 года или стратегии KKND. Сейчас в команде около восьмидесяти человек. Real U квартирует в Сингапуре, и Otherland станет первым большим проектом в истории компании, что само по себе веру в светлое будущее игры не вселяет.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

Путешествовать из мира в мир игрокам предстоит по вот таким силовым тоннелям, но они только кажутся незамысловатыми. Разработчики обещают снабдить тоннели мини-играми, открывающими доступ к новым дорогам.

ТЕКСТ
Максим Васильев

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing. MMO
Зарубежный издатель:
dtp Entertainment
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Real U
Количество игроков:
тысячи
Дата выхода:
2011 год
Онлайн:
www.otherlandgame.com
Страна происхождения:
Сингапур

Мини-игра, в которой нужно удержаться на светящейся полосе, пока персонаж скользит по ней. Награда – новый «быстрый маршрут».

ИГРОКИ ЗАПЕРТЫ В ОНЛАЙНОВОМ МИРЕ И ДОЛЖНЫ ВЫЯСНИТЬ, ЧТО ПРОИСХОДИТ.

Игру предстоит начинать с подобным аватаром, которого можно будет постепенно менять и совершенствовать. Хочется верить, что до торговли органами, как в Second Life, дело не дойдет.

› Otherland

В нынешнем веке виртуальные миры, некогда предсказанные фантастами, – явление уже настолько обыденное, что сами по себе они давно не вызывают восхищения. Потому, чтобы удивить геймеров, требуется придумать и воплотить в жизнь нечто поистине незаурядное. Мы расскажем об очередной попытке сотворить игру, способную поразить воображение геймеров. Итак, сейчас, когда вы держите в руках свежий номер «Страны игр», сингапурская команда Real U трудится над Otherland, MMO, которая обещает стать событием в жанре.

В 2002 году, еще до расцвета популярных сегодня MMORPG, в Нью-Йорке появилась книга «Море серебристого света» о виртуальной реальности будущего, глобальной электронной сети, объединившей десятки выдуманных миров. Она стала последней частью огромного романа-тетралогии Тэда Уильямса «Иноземье» (Otherland), создававшейся почти шесть лет. Книги принесли писателю мировую славу, и сегодня у него множество поклонников среди любителей киберпанка.

События романов разворачиваются в будущем, в необычном мире, существующем благодаря Интернету. Воспользовавшись особыми устройствами, герои оказываются в виртуальности, похожей на нашу реальность. Там, как и в обычной Сети, можно покупать и продавать, разговаривать, играть, только для тех, кто внутри, это не просто иллюзия, а самая настоящая трехмерная жизнь, наполненная запахами, вкусами, позволяющая испытывать самые разные ощущения. Представьте место, где любая книга, которая была написана, любая созданная игра и любая историческая эпоха может ожить.

В хорошей истории всегда есть конфликт. На сей раз картель влиятельных и бесцеремонных богачей создал сверхмощную Сеть, где каждый клочок земли почти так же реален, как и в настоящем мире. Но одновременно – это ловушка, однажды попавший в нее не может вырваться обратно. Даже когда тело отключено от аппаратуры, сознание остается в Сети до тех пор, пока владельцы электронной паутины не пожелают отпустить человека. Тут-то и начинается история. Игроки заперты в онлайновом мире и должны выяснить, что же на самом деле происходит. Рассказ станет плотью и кровью игры, а геймерам будут регулярно скармливать квесты, побуждающие выяснять, как устроено Иноземье и как из него можно выбраться. На первый взгляд выглядит старо, как советская калоша, но Уильямс обещает, что не оставит разработчиков в покое до тех пор, пока история не окажется законченной, а по увлекательности не сможет сравниться с пер-

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Онлайновая игра по мотивам популярной серии книг Тэда Уильямса, описывающей как раз виртуальные миры. То ли тавтология, то ли виртуальность в квадрате.

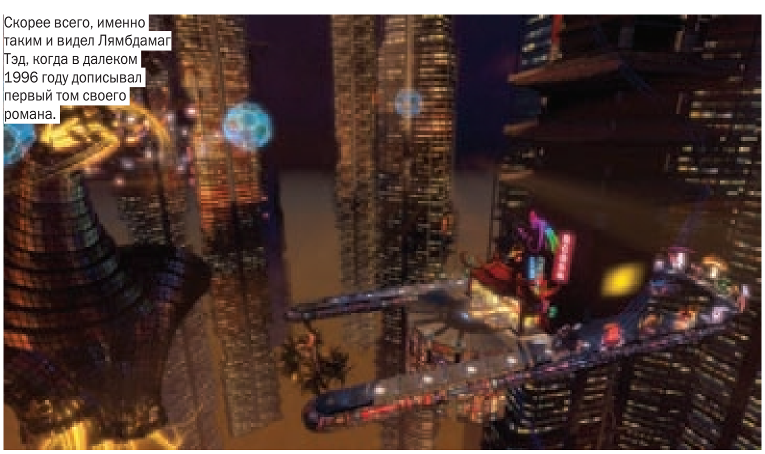
ЧЕГО БОИМСЯ? Того, что обещания останутся лишь пустыми словами, а мы получим очередную условно-бесплатную заводскую штамповку с именем известного американского писателя на обложке.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Побывать в густонаселенном и живыми игроками, и неглупыми NPC мире, увидеть богатую сюрпризами историю, пережить захватывающее дух путешествие сквозь время и реальности, получить интуитивно понятное управление.

воисточником. При этом игровой сюжет станет продолжением книжного. Ловим писателя на слове.

Тэду энергии не занимать, видимо, он своим энтузиазмом заразил и сотрудников Real U. Студию не устраивает современная система прокачки персонажей, отработанная в сотнях корейских и десятках американских MMO. В Otherland все окажется по-другому. Вам придется искать информацию, вламываться в базы данных, копировать куски кода противников и использовать его в собственных целях. Главная новость – сражения будут вестись при помощи все того же кода. Геймер просто меняет отдельные строчки, превращает украденную программу во вредоносный вирус или злой фаервол. Все, оружие готово. В хакерском деле поможет особое устройство zoomer, оно делает снимки подозрительных мест и сканирует их на предмет полезной информации.

Другое нововведение коснется жизненной линейки. Ее авторы замаскировали под скорость соединения с сетью. «Скорость» постепенно изменяется, и стоит вашему подопечному дать в онлайновом мире маху, как она стремительно упадет, и персонажа выкинет из игры. На этот случай неплохо бы создать запас прочности. Чем лучше соединение, тем больше внимания аватар привлекает к своей персоне и тем охотнее с ним общаются и торгуют NPC. От качества соединения напрямую зависит, что он сможет изменить в окружающем мире. Дополнительные мегабиты в секунду дают возможность превратить мечи в пистолеты, воду в вино, даже стать кем-то вроде бога в одном из миров. И, конечно же, соединение позволит менять внешность персонажа. Новичкам достается простая заготовка. Можно выбрать ей пол и самостоятельно раскрасить – скромненько, одним словом. Зато чуть позже, при помощи новых кусков


Скорее всего, именно таким и видел Лямбдамаг Тэд, когда в далеком 1996 году дописывал первый том своего романа.

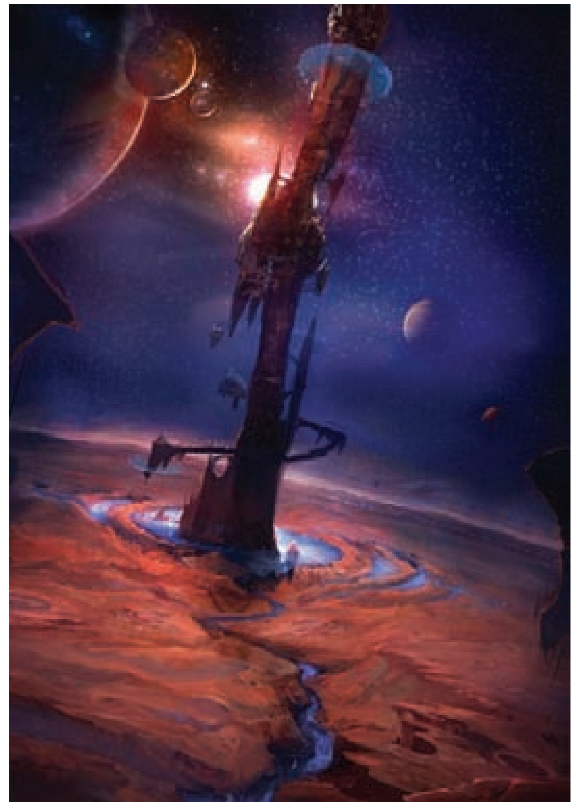
Об авторе «Иноземья»

В тетралогию «Иноземье» Тэда Уильямса входят книги: «Город золотых теней» (City of Golden Shadow), «Река голубого пламени» (River of Blue Fire), «Гора из черного стекла» (Mountain of Black Glass, 1999), а также «Море серебристого света» (Sea of Silver Light), никогда не издававшаяся в России. Писатель, как и положено порядочному американскому фантасту и будущему столпу киберпанка, сразу после школы отправился зарабатывать на жизнь и всячески пробовать этот мир на прочность. Он пел в рок-группе, продавал обувь, разносил почту, работал на телевидении и радио, но затем остепенился и твердо решил посвятить себя литературе. За дело Уильямс взялся с размахом. Он пишет романы, работает над кино- и телесценариями, а также придумывает вдвоем с женой Деборой серию комиксов The Factory для DC Comics. Тэд прославился и в жанре фэнтези, написав две прекрасные серии книг «Память, скорбь и терн» (Memory, Sorrow, and Thorn) и «Марш теней» (Shadowmarch).

Уильямс в различных интервью не раз повторял, что в книгах хотел предупредить молодых людей об опасности виртуальных миров. Несмотря на привлекательность, они по-прежнему остаются лишь игрой. А реальная жизнь вот она, совсем рядом, и очень важно хотя бы иногда в нее погружаться, чтобы не утонуть в мире компьютерных симуляций. Тэд называет своих современников не homo sapiens, а homo media, людьми информационных сетей, проводящими там всю свою жизнь. «Я бываю в Интернете не так уж подолгу, но у меня есть сайт Shadowmarch.com, где я устраиваю опросы. Посещаю различные конференции, регулярно читаю новости, – пишет Тэд. – К сожалению, всемирная паутина отнимает слишком много времени и порой вредит работе. Сомневаюсь, что кто-нибудь на смертном одре скажет: "Больше всего в жизни жалею о том, что проводил недостаточно времени в Сети"».

В молодости на Тэда повлияли книги Джона Толкиена и Рэя Брэдбери. Другой его кумир – Энтони Берджесс, автор «Заводного апельсина», нарисовавший яркие и не слишком радостные картины ближайшего будущего. А в «Иноземье» Уильямс пересказывает многие известные фантастические серии, например историю «Страны Оз» Франка Баума, «Войну миров» Герберта Уэллса, «Алису в Зазеркалье» Льюиса Кэрролла.

Как ни хвалилась Real U купленным Unreal Engine 3, уровень детализации персонажей и рядом с анриловским не стоял. Но в мире Otherland проблемы с графикой можно списать на плохой коннект.



кода, вы сумеете сделать аватар очень похожим на себя, или чистокровного марсианина, или соседского карликового кролика. Словом, меняйте его как душе угодно.

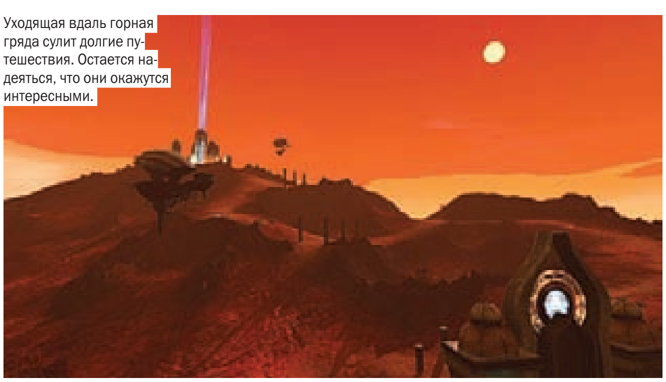
Изюминкой игры будет исследование мира. Сюжет сотрудники Real U намерены подавать нелинейно, в зависимости от мира, в котором больше понравится жить, и выполненных заданий. А чтобы нигде не было избытка населения, геймплей повсюду будет приблизительно одинаковым. Главным местом встреч, как и в книге, станет «тамбур» для виртуальных путешественников, торговый квартал Лямбдамаг (Lambda Mall). В его барах и магазинах игроки смогут общаться и изучать мини-игры. В одной из них герой превращается в танцующего мальчика-с-пальчик, а через год разработчики обещают показать 50-60 подобных безделушек. Но не только их. Дело в том, что в Лямбдамаге игроки будут получать квесты. Большинство можно взять у NPC, но самые интересные задания нужно генерировать самим геймерам, и придется попотеть, чтобы получить к ним доступ. К сожалению, о подробностях квестовой системы разработчики пока молчат как партизаны. Известно только, что задания подразделяются на стандартные и особые. Но прежде чем удастся получить особое задание, потребуется проделать немалый путь. Постепенно игрок сможет открывать для себя новые миры и маршруты. Главное – постоянно ими пользоваться, ведь Иноземье все время меняется. Стоит пропустить пару недель, и по возвращении можно не узнать знакомые края.

Миров пока немного, но до выхода игры еще как минимум год, и есть шанс, что положение дел изменится. Разработчики особенно гордятся физикой переработанного движка Unreal Engine 3, которая, по их задумке, будет различаться от одного уровня к другому. А своды особых законов-правил могут, например, запрещать сражения или, наоборот, поощрять непрекращающуюся бойню. В романе персонажи гостят в самых разных реальностях, начиная с научно-фантастической, продолжая фэнтезийной и заканчивая событиями из реальной истории. Удастся ли дизайнерам пока ничем не прославившейся Real U сделать конфетку из богатого литературного материала? По крайней мере, старина Тэд надеется на успех. MMO в последние годы были довольно однообразными. А у Otherland есть шанс рассказать нам занятную историю, одну из тех, которых не найдешь в коробках с условно-бесплатным азиатским мэйнстримом. **СИ**

Марсианская полиция на месте не сидит, а следит за порядком – на этой планете не пошалишь.

ВАМ ПРИДЕТСЯ ВЛАМЫВАТЬСЯ В БАЗЫ ДАННЫХ, КОПИРОВАТЬ КОД ПРОТИВНИКОВ И ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЕГО В СОБСТВЕННЫХ ЦЕЛЯХ.

Уходящая вдаль горная гряда сулит долгие путешествия. Остается надеяться, что они окажутся интересными.



ИКСключительные
ГЕРОИ
в ИСКлючительном
КАЧЕСТВЕ
Blu-ray Disc
ЛЮДИ ИКС
ТРИЛОГИЯ
ЛЮДИ ИКС
ЛЮДИ ИКС 2
ЛЮДИ ИКС
ТРИЛОГИЯ НА 6 ДИСКАХ ВКЛЮЧАЕТ ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
ПОКУПАЙТЕ С 21 МАЯ
РЕКЛАМА
MARVEL
© 2009 Двадцатый Век Фокс СНГ

ЭТО ИНТЕРЕСНО

ТАМ, НА ДНЕ МОРЯ... Напомним, что действие игр серии BioShock разворачивается в подводном городе Восторг (англ. Rapture), построенном магнатом Эндрю Райаном в попытке создать свободное государство, основанное на принципах «разумного эгоизма». К сожалению, его утопию ждал крах, и не последнюю роль в этом сыграло открытие субстанции АДАМ, дающей людям необыкновенные способности – но одновременно необратимо изменяющей организм. Без постоянной подпитки АДАМом человек становится уродом и сходит с ума – именно в таком положении оказались сотни жителей города, когда в нем началась революция.

ХИТ?!

АВТОР
Энди Хартап

ПЕРЕВОД
Илья Ченцов

Справа: Мы еще можем простить и понять жестокие убийства. У девочки было трудное детство. Но стены-то зачем марать?

› BioShock 2

Будь любезен, выслушай меня. Этой осенью выходит BioShock 2. Ты вернешься в Восторг, зловещую утопию Эндрю Райана, спустя десять лет после событий предыдущей игры, и примеришь тяжелые башмаки самого первого Большого Папочки, модели-прототипа, слишком быстрой, слишком сильной и чересчур умной, чтобы попасть в массовое производство. Ты станешь главным чудищем BioShock.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PS3, Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person
Зарубежный издатель:
2K Games
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
2K Marin
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
IV квартал 2009 года
Онлайн:
www.somethinginthesea.com
Страна происхождения:
США

Оригинальный BioShock был умным триллером с сильной сюжетной составляющей. Большую часть времени приходилось скрываться от врагов и бороться за выживание, лишь в самом конце переходя в наступление – после сюжетного поворота, о котором сейчас знают практически все, кто имел дело с игрой (и будьте любезны, оставьте это знание при себе).

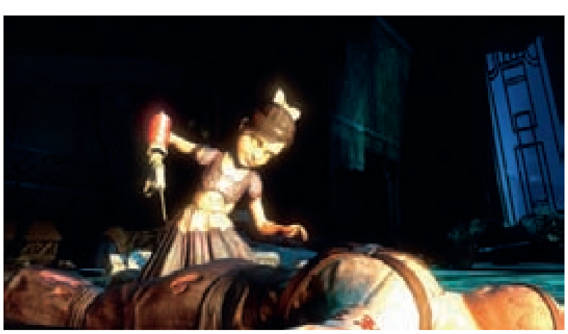
BioShock 2 обещает интенсивный экшн с самого начала, и хотя вам по-прежнему придется спасать свою металлическую шкуру, теперь ваш путь во чреве подводного города будет усеян гораздо большим количеством трупов.

С самого начала у вас на вооружении огромная дрель, монтажный пистолет, миноукладчик, появятся и новые виды оружия. Более поздние версии «папочек» были оборудованы лишь чем-то одним, но вы, альфа-самец, можете позволить себе персональный арсенал. И состоит он не из самодельных ружей и консервных гранат, которыми приходилось обходиться Джеку, герою первого BioShock. Нет, эти крошки сделаны специально для Больших Папочек.

С новыми пушками вы прошли бы через старый Восторг без проблем, однако десять лет спустя город стал гораздо опаснее, ведь мутанты-сплайсеры совсем обезумели от жажды АДАМа, утратив почти все человеческие черты. Теперь они еще более непредсказуемы, злобны и коварны. Хорошо, что отныне вы можете использовать плазмиды одновременно с оружием. Поймайте сплайсера в вихревую ловушку, подожгите его и изрешетите из монтажного пистолета – или заморозьте и разбейте одним ударом дрели. Как видите, новая механика открывает множество интересных возможностей и повышает динамичность боя.

Однако если герой станет настолько силен, не утратит ли BioShock свою напряженность? Какая радость крушить все на своем пути, зная, что тебе никто не в силах противостоять? Что ж, возможно, вы и будете грозным хищником в экосистеме игры, но на вершине пищевой цепи стоит Большая Сестра. Когда-то она была Маленькой Сестричкой, спасенной Джеком, однако ей не удалось приспособиться к нормальной жизни. Она вернулась в Восторг, облачилась в доспехи, вооружилась огромной иглой для экстракции АДАМа и взяла город под опеку. Она быстра, почти неуязвима (благодаря тому, что ей в кровь постоянно поступает АДАМ) и очень сердита. Завидев ее, вам лучше бежать наутек, если не хотите превратиться в еще один ржавый каркас из тех, что украшают собой коридоры Восторга.

Заметим, что охотится она за вами не из садистских побуждений, а защищая свой дом и АДАМ. Став Папочкой, вы сможете «удочерять» и носить с собой Сестричек, которые будут собирать для вас АДАМ, однако так вы нарушите баланс запутанной экосистемы Восторга, а значит, навлечете на себя гнев Большой Сестры, рискуя получить



ВОЗМОЖНО, ВЫ И БУДЕТЕ ГРОЗНЫМ ХИЩНИКОМ В ЭКОСИСТЕМЕ ИГРЫ, НО НА ВЕРШИНЕ ПИЩЕВОЙ ЦЕПИ СТОИТ БОЛЬШАЯ СЕСТРА.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Продолжение философской антиутопии BioShock поместит нас в скафандр самого первого и самого крутого Большого Папочки. Ожидается, прежде всего, более яростный экшн, а также возможность удочерения сборщиц АДАМа и встречи с их разъяренной «мамочкой».

ЧЕГО БОИМСЯ? Что новая игра, целясь в более широкую аудиторию, попадет «в молоко». Что история и игровая механика опять будут блуждать вокруг да около друг друга.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что 2K Marin удастся соблюсти деликатный баланс «классических» элементов игры и нововведений, а также геймплея и сюжета. Что многопользовательский режим будет уместным и интересным.

Спустя десять лет некоторые сплайсеры стали «суперхищниками».

иглой в глаз. Есть и другая проблема: отправив Сестричку выкачивать АДАМ из трупа, вы неминуемо привлечете орды сплайсеров и окажетесь в окружении. Вам придется отстреливать волну нападающих за волной, надеясь, что они попадутся в заблаговременно расставленные вами ловушки. Выживание в BioShock 2 – вопрос баланса. Вам требуется АДАМ для работы плазмид, но если хотите остаться в живых, стычек с толпами мутантов лучше все-таки избегать.

По словам доктора Тененбаум (она общается с вами по радио), именно Большая Сестра стоит за похищениями девочек с морских побережий – их превращают в Маленьких Сестричек, колющих трупы в поисках АДАМа. Разработчики из 2K Marin не очень охотно раскрывают детали сюжета, однако обещают, что мы поднимемся с морского дна и наконец сможем попасть в «Фонтейн Футуристикс».

Если вы не знакомы с первой игрой, напомню, что до того, как в городе начались беспорядки, на заводе «Фонтейн Футуристикс» производился и распределялся АДАМ. Теперь Большая Сестра выкачивает здесь драгоценную субстанцию из своих подопечных – натуралистические сцены прилагаются.

Многие локации будут вам знакомы, но вы либо увидите их мельком, проходя через новые места, либо застанете преображенными – разработчики говорят, что хотели сделать Восторг узнаваемым, однако напоминают, что это большой город и за последние десять лет он немало пострадал. Мы вновь увидим и услышим аудиодневники, и теперь нам чаще будут встречаться записи тех, кто еще не сошел с ума. Это должно помочь не завязнуть в пучине поднимаемых в сюжете тем.

В целом, новую игру можно назвать скорее эволюционным, чем революционным развитием сериала. 2K Marin стараются угодить и фанатам, и любителям новшеств, а это непросто – спросите хоть у разработчиков Resident Evil 5.

Но самый противоречивый аспект BioShock 2 пока покрыт мраком неизвестности. Помните Кена Левина, руководившего командой, создавшей BioShock, а до этого – знаменитый сериал System Shock? Сейчас Левин трудится над многопользовательским режимом BioShock 2, заметим, совершенно независимым от сюжетной части игры.

Такая параллельная разработка хороша по двум причинам: мультиплеер не оттягивает ценные человеческие ресурсы от создания основного режима; но и коллективная игра не станет «собаке пятой ногой». И мы думаем, что когда BioShock 2 наконец появится в магазинах, вы отправитесь за ним и без всякого «будь любезен». **СИ**

Играя за Большого Папочку, вы сможете комбинировать атаки оружием и плазмидами.

Джордан Томас, креативный директор 2K Marin

? Существуют ли другие Папочки-прототипы с особыми способностями?

Безусловно, нет. После создания нашего героя в технологии производства произошли большие изменения, так что он уникален. Мы хотим дать игроку с самого начала понять, что он гораздо более совершенная модель – таких, как он, больше нет.

? Нападение сплайсеров на Сестричку, собирающую АДАМ, – это скриптовое событие?

Оно генерируется средой. К вам сбегаются именно те враги, которые уже есть на уровне. По мере прохождения появляются новые противники – самые разнообразные. А когда вы соберете определенное количество Маленьких Сестричек, динамически генерируется встреча с Большой Сестрой. Она отправляется на охоту за вами. Начинается отсчет времени до поединка, а по радио маленькая девочка страшным голосом вещает, что «вот она идет».

? Первая BioShock изначально позиционировалась как игра для интеллектуалов. Можно ли сказать то же самое о продолжении?

Для нас важно, чтобы идеи, которыми вдохновляются герои игры, были взяты из реального мира. Первый BioShock стал для меня символом экстремизма, радикального подхода к идеологии. Во втором BioShock появятся некоторые новые идеи – которые мы также представим в экстремальном виде.

? Например?

В BioShock рациональный эгоизм, представленный в форме объективизма, был противопоставлен образу Тененбаум, прошедшей путем искупления и принявшей идеи альтруизма. У альтруизма много граней, и он является хорошим противовесом тем идеям, на которых был построен Восторг. Не буду вдаваться в детали, чтобы не раскрывать сюжет, однако скажу, что знакомство с идеологией BioShock очень важно для игрока в BioShock 2.

? А что будет с концовками?

Я очень стараюсь, чтобы развязка игры больше зависела от действий игрока. У BioShock было, по большому счету, два варианта финала, и начиная с какого-то момента, вы уже не могли повлиять на то, как закончится игра. В этот раз я добиваюсь того, чтобы каждый выбор, сделанный игроком, влиял на развязку.

? То есть концовок несколько, но мы будем примерно знать, к какой идем?

По крайней мере, такова задумка.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

ГОРЯЧО, ГОРЯЧО, ХОЛОДНО! Заинтересовала тема «холодной войны» в видеоиграх? Тогда вот парочка рекомендаций. Перво-наперво стоит обратить внимание на реалистичный тактический шутер Operation Flashpoint: Cold War Crisis (PC, 2001), который сейчас признан чуть ли не шедевром. Если хочется развесистой клюквы, то поиграйте в Splinter Cell-клон Cold War (PC, 2005). Среди стратегий первыми на ум приходят «Карибский Кризис» (PC, 2005) и недавняя Codename Panzers: Cold War (PC, 2009).

ТЕКСТ
Вячеслав Мостицкий

ИНФОРМАЦИЯ

PC
PS3
XBOX 360

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
shooter.first-person.modern
Зарубежный издатель:
Bethesda
Российский издатель:
Не объявлен
Разработчик:
Rebellion
Количество игроков:
До 16
Дата выхода:
III квартал 2009 года
Онлайн:
www.bethsoft.com/eng/games/games_roguewarrior.html
Страна происхождения:
Великобритания

Марченко с отвращением смотрит на умирающего коммунистического пса. Кажется, сейчас шапка-ушанка воспламенится от его взгляда.

› Rogue Warrior

Неважно, помните ли вы начало восьмидесятых прошлого века, или годы эти колышутся лишь в бессознательном – о «холодной войне» вы слышали наверняка. Благо многочисленные разработчики каждый год открывают неизвестные страницы истории этого идеологического столкновения.

На тему послевоенного конфликта между США и СССР, продолжавшегося с сороковых до начала девяностых годов, выпущено столько игр, что их не только в тематическом материале не осветишь – в спецвыпуске не охватишь. И вот, словно подобных продуктов недостаточно, Bethesda и Rebellion недавно громко заявили о возвращении Ричарда Марченко в Rogue Warrior, новом боевике с политическим подтекстом.

Каком возвращении? Ну, это обычная история. В 2006-м игра носила подзаголовок Black Razor и была современным тактическим шутером от первого лица, повествующим о застрявшем в Северной Корее отряде «морских котиков» (Navy SEALs). Застряли они там, потому что, пока выполняли задание, КНДР нанесла артиллерийский удар по своим южным соседям, и любая поддержка американским военным теперь недоступна. Так миссия главного героя из «прийти и разобраться» видоизменилась в «возвращаться, разбираясь». Марченко по кличке «Demo Dick» (перевод оставим на вашей совести) – очень хороший вояка, который, судя по огромным уровням, выдаваемым за основную особенность игры, успел очень глубоко проникнуть в стан северокорейского врага. К слову, обещали нам и возможность кооперативного прохождения на четыре персоны, и сильный соревновательный мультиплеер, и передовую графику (уже тогда врали).

Так вот. Ничего этого в новом Rogue Warrior нет и не будет. Что-то убрали намеренно, а что-то – в силу обстоятельств да из-за небольшого бюджета. От тактических элементов и работы в команде отказались специально, чтобы сфокусироваться на одном, центральном персонаже. Исчезновение обширных уровней – шаг объяснимый, но его целесообразность можно и оспорить. А вот передовой графики нет по финансовым

Справа: Штык-нож Марченко застал корейского неприятеля врасплох.

Лживая правда

Вообще-то Ричард Марченко – это реально существующий человек 68 лет от роду, военный, успевший и во Вьетнаме побывать, и в «морских котиках» послужить, и множество наград за это получить. В начале девяностых он написал книгу Rogue Warrior, где от первого лица поведал об увиденном во время службы в SEALs. Эдакая автобиография с элементами боевика, или наоборот. Получается, образцом для «игрового» Марченко послужил литературный персонаж, прототип которого – реальный человек. Как позже выяснилось, автор «слегка приукрасил» действительность в своих воспоминаниях, поэтому как достоверный источник информации его книгу использовать не рекомендуем. Rebellion менее сдержанна в оценках: «Примерно 80% написанного Марченко – полная туфта». Поэтому вместо домыслов из книжки они придумают что-нибудь еще.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Сюжетно-ориентированный боевик про настоящего ублюдка, режущего сначала корейцев, потом русских, в середине 80-х годов. Режущего с чувством, с толком, с расстановкой.

ЧЕГО БОИМСЯ? Сменив курс, игра до сих пор не может нащупать крепкую почву под ногами: на данный момент опасения вызывает все, от слабой графики и сюжета до разнообразия.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Очень надеемся, что Bethesda выделит разработчикам дополнительные средства помимо тех, что были потрачены на Микки Рурка – чтобы графику подтянуть, лоска добавить и программистов с дизайнерами простимулировать.

соображениям: дорого и некогда. Поэтому сегодня Rogue Warrior выглядит точно так же, как и четыре года назад, только выдержана она в более «грязных» тонах.

Зато здесь есть Ричард Марченко! Вот уж действительно Персонаж с большой буквы. «A real-life American badass», как его величают в пресс-релизе, со славянской фамилией. Длинные волосы, собранные в хвост, и месячная небритость выдают в нем любителя тяжелого металла и пивка, но среди обильной растительности можно разглядеть глаза старого вояки, полные злобы и решимости, как будто у него убили жену или как минимум боевого товарища. Тактический шутер с обширными уровнями сжался до размеров парня с ножом. Которого, кстати, будет озвучивать Микки Рурк, все еще празднующий, надо полагать, свое возвращение в мир большого кино.

Рурк был выбран не из-за узнаваемого голоса, хотя таковым располагает, – просто, мол, расцвет его карьеры пришелся на восьмидесятые, когда и разворачиваются события в Rogue Warrior. Странноватый способ придания аутентичности, не находите? Rebellion очень стараются «передать дух» того напряженного времени, но не реального, а воссозданного масскультурой, будь то лента «Охота за красным октябрем» или очередной технотриллер Тома Клэнси. Обещают немало аллюзий: например, некоторые музыкальные мотивы будут отсылать «к фильмам 80-х», а среди множества острот, бросаемых Марченко после очередной расправы, наверняка окажутся перифразы реплик знаменитых киногероев двадцатилетней давности.

Зато завязку самой игры на цитаты наверняка не растащат. Элитного бойца отправляют со специальным заданием в Северную Корею, где он должен «решить вопрос» с советским ядерным оружием, оказавшимся у корейцев. Потом Дику открывается некая тайна, после чего он, очевидно, и становится «rogue» – без разрешения начальства отправляется прямиком в сердце Империи зла (так в 1983-м Рейган назвал Советский Союз).

Методы у Марченко самые что ни на есть радикальные: пуля и штык.

Палить он, то есть мы, будет с видом от первого лица, много и часто. Как в The Punisher. Изредка будет выпадать возможность посмотреть на себя со стороны во время пряток за укрытиями. Как в Brothers in Arms: Hell's Highway. А когда патроны закончатся, можно подбежать к врагу и приложить его головой об стену. Как в The Bourne Conspiracy.

Конкуренты упоминаются не зря – просто Rogue Warrior ну никак не выглядит самобытной, и то тут, то там торчат уши других игр. Чаще всего будет вспоминаться Splinter Cell: авторы вознамерились сделать из Марченко не только отвязного «пса войны» с замашками Рэмбо, но и расчетливого шпиона, способного использовать окружение для достижения своих целей. Например, Дик может метким выстрелом разбить освещающие комнату лампы и, используя прибор ночного видения, начать охоту на мечущихся в темноте корейцев. Когда агент оказывается у одного из них за спиной, появляется шанс устранить помеху, стремительно взмахнув ножом. Всего таких контекстуально-зависимых умерщвлений будет около двадцати пяти, одно другого краше и брутальнее: беспринципный Ричард наносит тяжелые резкие удары ножом и не только в самые важные части мужского тела – в лицо и промежность.

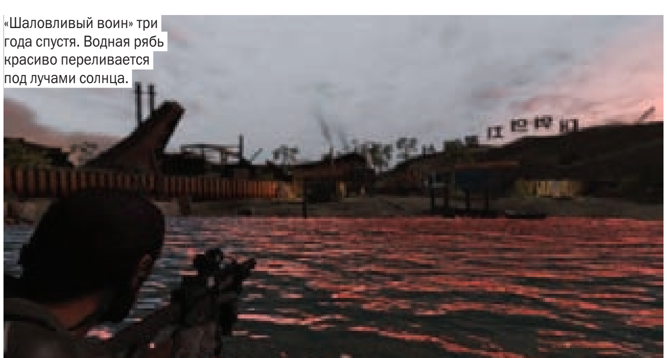
Все эти акты уничижения и надругательства, названные авторами «убийственными движениями», могут быть применены и в сетевой игре. Со слов разработчиков, мультиплеер будет играть не последнюю роль. Вразрез с обещаниями идут цифры: два режима игры (deathmatch и командный deathmatch), до шестнадцати игроков одновременно на шести специальных картах. Предусмотрена и система ранжирования, но какая и для чего – неясно. Известно лишь, что наиболее опытные геймеры получат доступ к скину самого Марченко, в то время как новички будут бегать в шкурах разных статистов.

Подводя черту, не хочется заранее клеймить Rogue Warrior как плохую игру. Не хочется, но надо: в нынешней стадии готовности она может заинтересовать разве что зверскими расправами и развязностью Микки Рурка. До релиза остается еще чуть меньше полугода, но если что – мы предупредили. **СИ**

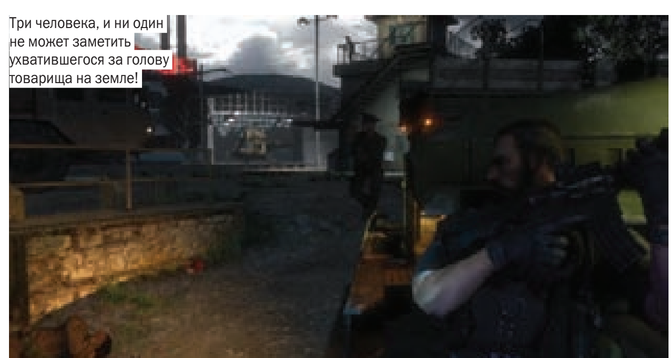
Вверху: Что-то мне подсказывает, что дуло этого «Калашникова» скоро окажется во рту у парня справа. А нажать на спусковой крючок у Дика рука точно не дрогнет.

Внизу: Мнем, раскатываем, переворачиваем – и лепешка готова!

«Шаловливый воин» три года спустя. Водная рябь красиво переливается под лучами солнца.



Три человека, и ни один не может заметить ухватившегося за голову товарища на земле!



ЭТО ИНТЕРЕСНО

ДРЕСС-КОД Хотите выглядеть так же круто, как Рагна и Дзин? Покупайте фирменную одежду BlazBlue от Triumvir! Не так давно эта компания уже выпустила модную линейку под кодовым названием Shadaloo (угадайте, в честь выхода какой игры), а теперь готовит джинсы, толстовки и футболки с символикой (и просто «в духе») BlazBlue. На точные, «косплейные», копии костюмов не рассчитывайте – все-таки Triumvir занимается обычной, повседневной одеждой, хоть и в игровой стилистике.

«ХИТ?!»

Когда посох Личи отправляется в свободный полет, драться приходится голыми руками.

Аракуне меняет форму так же бойко, как Заппа из Guilty Gear вызывает себе на подмогу привидений.

ТЕКСТ
Анатолий Сонин

› BlazBlue: Calamity Trigger

Будущее Guilty Gear туманно. Последний раз Сола Бэдгая видели на уровнях консольного экшна Overture (который, кстати, так пока и не вышел в Европе), где герой явно чувствовал себя не в своей тарелке. Геймеры ушли от проекта в недоумении – до сих пор непонятно, как такая игра уродилась. Сами авторы открещиваются: «Мы просто хотели поэкспериментировать с новым жанром».

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
fighting.2D
Зарубежный издатель:
Arc System Works
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Arc System Works
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
лето 2009 года
Онлайн:
http://blazblue.jp/us
Страна происхождения:
Япония

Похоже, такими «экспериментами» развитие сериала и ограничится. С каждым днем становится все очевиднее, что Guilty Gear как двумерный файтинг Arc Systems больше не интересует – издатель Sega Sammy хитрым способом увел права на бренд. Ни одна из компаний этот факт не подтверждает, но «косвенных улик» собрано уже достаточно.

Итак, появление BlazBlue знаменует завершение известного нам цикла Guilty Gear. Новый файтинг создан специально для фэнов прошлого сериала Arc Systems, и соперничать со своим прародителем ему просто незачем. Тут, конечно, нет Кая Киске и Потемкина, но Дзина и Тэйгера от них отличишь только с лупой. Рок-музыка Дайсукэ Исиватари, костюмы, которые решатся повторить лишь самые смелые косплееры, поединки на запредельных скоростях, сюжет, уходящий на несколько веков назад, – все это есть и в прошлом сериале, и в нынешнем. Кажется, была бы воля Arc Systems – вместо Рагны они бы с удовольствием оставили Сола. Но ветеранов больше нет, и с этим придется смириться. Новый состав персонажей, так или иначе, обязан понравиться фанатам Guilty Gear.

Начнем с сюжета – для файтинга он не слишком важен, но уж больно изящно все продумано. Кстати, разработчики сценариями своими чрезвычайно гордятся – говорят, если бы не красивые истории, за Guilty Gear и Battle Fantasia ни за что бы не садились играть девочки. А так – очень даже садятся. Кто бы мог подумать.

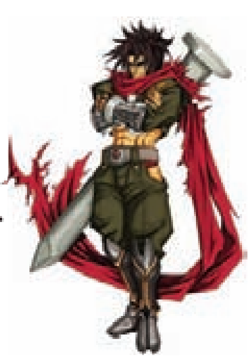
Вернемся к делу: на дворе 2199 год от неизвестно чего – вселенная альтернативная. Миром правит New World Void Space Cue Administration Bureau (Novus Orbis Librarium Armagus в английской версии) или просто Бюро – эта организация следит за тем, как люди используют магическую силу Армагус, владеет которой ограниченный круг волшебников. Чародеи по праву рождения попадают в высший свет, а остальные живут как простолюдины и испытывают на себе всю жесткость Бюро. И вдруг появляется предприимчивый юноша Рагна, собирает силы сопротивления и идет на Бюро с войной. Голова Рагны тут же подскакивает в цене, и чародеи со всего мира пытаются прикончить начинающего революционера.

Уже занятно, а мы пока даже предысторию не рассказали. Ведь были еще две «магические войны», в одной из которых человечество пытался уничтожить таинственный колосс по кличке Черное Чудище – он, в результате, пал от заклинаний самых первых волшебников, так называемых «шести героев». Еще более запутанно, еще более интересно. И девочкой быть не надо, чтобы понять, что в таком файтинге на сюжетный режим захочется, как минимум, взглянуть.

История главным образом вращается вокруг похождений Рагны, но и остальные персонажи в стороне не остались.

Обратите внимание: далеко не все бойцы Guilty Gear обзавелись в BlazBlue последователями. Ноэл, Рэйчел, Личи, Карл – все это герои оригинальные. Даже ниндзя Банг – и тот похож на Чиппа лишь внешне.

Потустороннее существо, питающееся жизненной энергией. Живет под землей и выбирается на свет только для поисков новой жертвы.



Слабый, но шустрый ниндзя, который кидается во врагов сюрикенами – их количество указывается в углу экрана. Шрам на лице – память о дуэли с Дзином.

Мальчик с большой куклой. Кукла дерется отдельно от хозяина: дуэт может запросто вас окружить.

Один из шести героев, убивших Черное Чудище, теперь служит Ню-13. Почему – неизвестно.

Во время Второй магической Тэйгер получил смертельную рану, но был превращен в киборга и вернулся в строй.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Файтинг-наследие Guilty Gear – с современной графикой, новыми персонажами и оригинальным миром. Знакомых бойцов здесь уже не найти, но сам геймплей изменился незначительно – игра делалась в первую очередь именно для поклонников Guilty Gear.

ЧЕГО БОИМСЯ? Больше всего опасаемся возможных лагов в мультиплеере. Другая больная тема – баланс. Учитывая, что все персонажи в BlazBlue новые, среди них наверняка найдется кто-нибудь слишком сильный или чересчур слабый.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что получится этакая Guilty Gear HD с обновленным, но не очень-то измененным геймплеем. В то же время парадоксально надеемся на игру новую и концептуально свежую, способную привлечь к двухмерным файтингам поклонников Soul Calibur и Tekken.

Неразговорчивый и амбициозный выходец из богатой семьи. Сотрудник Бюро, владеет магией льда. Увлекается винтажными мотоциклами.

Таинственная женщина-доктор с заколдованным посохом. Любит маджонг.

Девушка с загадочным прошлым, ныне – подчиненная Дзина. Стреляет из двух пистолетов, в свободное время сочиняет стихи.

Глава семейства вампиров. Живет в большом замке с прислугой и любимой летучей мышью. Преследует Рагну, потому что в замке ей… скучно. Умеет управлять ветром.

Лидер сопротивления, лично разгромивший один из отделов Бюро. За голову Рагны назначена круглая сумма, которую хотят получить почти все герои BlazBlue.

Жизнерадостная девушка-кошка, которая отправилась на поиски Рагны, чтобы получить награду и помочь родной деревне.

Да и боевая система отличается куда как заметно, поэтому даже знакомые, казалось бы, Дзин и Рагна управляются по-новому. Как и многие современные разработчики, Arc Systems решились чуть упростить геймплей: для спецударов теперь есть отдельная кнопка, которая нигде больше не используется. Выписываете фигуру стиком (или рычагом на джойстике), жмете кнопку Drive – и герой использует одну из своих уникальных способностей. У Дзина со спецприемами все просто – он без затей швыряется льдом. Но у прочих есть техники и позаковыристей: Рагна, например, умеет высасывать энергию соперника, вампирша Рэйчел силой ветра подбрасывает неприятеля в воздух и подтягивает к себе, Карл выполняет удары на пару со своей куклой, а посох Личи самостоятельно дубасит неприятеля. Да, с умом использовать эти приемы сумеет не каждый, но вот выполнить их проще простого.

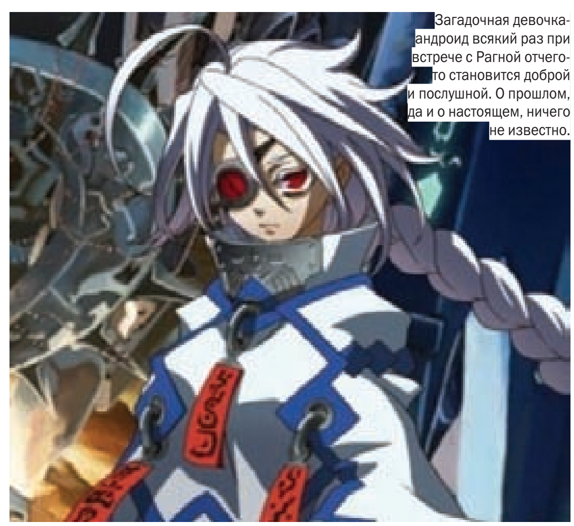
У всех героев, конечно, есть и финальный суперудар – теперь он называется Astral Finisher. Работает атака только при особых условиях: если раунд последний и здоровья у врага осталось не больше трети. Все спецудары, кроме прочего, пожирают энергию из линейки Heat Gauge, которая заполняется в ходе боя.

На скриншотах эту полоску можно разглядеть в нижней части экрана. А в верхней, под здоровьем, расположена шкала Barrier Gauge, показатель эффективности вашего блока. Чем больше «сидите в окопе», тем быстрее вашу защиту пробьют. Если шкала блока почти заполнена, можно потратить часть ее энергии на оборонительный прием Barrier Burst.

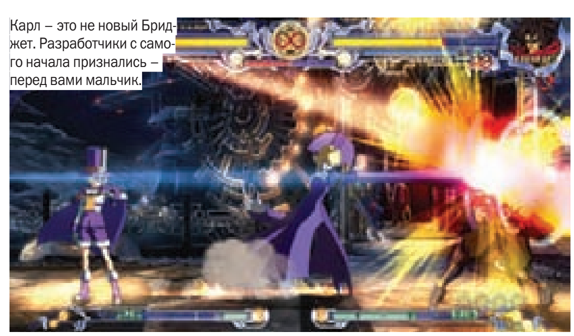
Кое-что в боевую систему переехало из 3D-файтингов: упавший боец, например, может сделать перекат вперед или назад. При всем этом игра верна заветам Guilty Gear – бойцы быстрые, удары резкие, над землей на арене не просто прыгают, но чуть ли не летают. Все как и раньше. Вот только картинка нынче высокого разрешения, прямо как в KoF XII. Пусть в BlazBlue персонажи чуть хуже прорисованы, динамического освещения нет, а анимацию не назовешь проработанной, выглядит игра все равно прекрасно – в Arc Systems говорят, что сделать 2D-картинку такого качества ничуть не проще, чем работать с честным 3D. Объемные элементы, тем не менее, в BlazBlue найти можно – здесь используются многослойные задники, в которых что-то нарисовано от руки, а что-то смоделировано в 3D. Не ново, но выглядит очень красиво.

На автоматах игра вышла еще в прошлом году, консольный же релиз ожидается нынешним летом. В домашней версии кое-что добавят: мы ожидаем отдельного сюжетного режима для каждого героя и онлайн-поединков. Консольный мультиплеер сами разработчики недолюбливают: лаги для такой игры фатальны, да и встретиться с противником лицом к лицу куда интересней, чем лупить неизвестного школьника из Зимбабве. Надо все-таки чаще встречаться. **СИ**

Рэйчел дерется на пару со своей очень милой летучей мышью, толстушкой Гии.



Загадочная девочка-андроид всякий раз при встрече с Рагной отчего-то становится доброй и послушной. О прошлом, да и о настоящем, ничего не известно.



Карл – это не новый Бриджет. Разработчики с самого начала признались – перед вами мальчик.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

ИЗ КОРЕИ С ЛЮБОВЬЮ Не удивительно, что корейский сайт разработчиков умалчивает о том, что продолжение вообще находится в разработке. Не стоит изумляться и тому, что Magnacarta 2 заявлена как эксклюзив для Xbox 360. Американская консоль не то что близка к тому, чтобы закрепиться на японском рынке, она уже расценивается Геймерами восходящего солнца как перспективная, популярная и, наконец, доступная платформа. Ключевыми словами здесь являются «популярная» и «доступная» – именно то, что нужно SoftMax. Плюс, Microsoft всячески участвует в разработке азиатских игр, и от такого помощника корейцы едва ли откажутся.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

› Magnacarta 2

Корейские видеоигры стремительно обретают популярность во всем мире, но главным образом – в Японии и США. Игры эти необычные, часто непонятные или некрасивые. Но посмотреть на диковинку хочется каждому.

ТЕКСТ
Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Namco Bandai (Япония), Atlus (США)
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
SoftMax, Banpresto
Количество игроков:
1
Дата выхода:
6 августа 2009 года (Япония), будет объявлено (США)
Онлайн:
www.magnacarta.jp
Страна происхождения:
Южная Корея

Несколько лет назад компания Atlus впервые познакомила американских геймеров с Magna Carta в версии для PlayStation 2. Вопросом «кому это нужно» в то время мало кто задавался, потому как показывали в основном иллюстрации Хьюн-Тхэ Кима либо красивые CG-ролики, что приводило в восхищение и действовало убедительнее любого описания. Впрочем, после релиза Tears of Blood стало понятно, что арт и сама игра отличаются, как небо и земля, и что какой бы талантливый дизайнер персонажей ни помогал корейским разработчикам, все равно герои у них выходят шаблонными, трехмерные модели некрасивыми, сюжет – лишенным всякой увлекательности. Опыт, однако, в целом оценили как удачный, и разработке сиквела был дан зеленый свет – на сей раз игра готовится для Xbox 360.

На новой платформе история пока повторяется с точностью до мельчайших деталей. Японская игровая пресса вновь демонстрирует в первую очередь работы популярнейшего корейского художника, но стоит взглянуть на скриншоты, как восторг сменяется разочарованием. Должно быть красивее. Должно быть ярче, красочнее, вычурнее, смелее. А вместо этого – невзрачные, обделенные деталями и красками персонажи-куклы, путать которых начинаешь уже на тридцатой секунде дебютного трейлера. Кажется, от мощи и красоты Unreal Engine 3, графического движка, используемого в Magnacarta 2, осталось одно только имя в пресс-релизах.

Красивые картинки

Таково первое впечатление, и, конечно, обещания разработчиков резко с ним расходятся – начиная с графики и заканчивая «ярко выраженной индивидуальностью каждого героя этой истории». В частности, Magnacarta 2 преподносят как по всем параметрам доработанную, исправленную, доведенную до труднодостижимого совершенства игру, которая еще и «во всем соответствует высоким стандартам Xbox 360». Боевая система, тормозившая игровой процесс прежде, осталась в прошлом, на смену ей пришла новая – Rhythm Action. Она позволяет свободно переключаться между героями в реальном времени, не останавливая игру для пятиминутного копания в перегруженных меню. Те же персонажи, что доверены искусственному интеллекту, будут подчиняться простым командам игрока («атаковать», «защищаться», «лечиться») или, если такой приказ не поступил вовремя, смогут самостоятельно принимать наиболее подходящие для каждой конкретной ситуации решения. Разработчики отмечают, что это позволит создать эффект так называемой командной работы.

У каждого персонажа имеются свои сильные и слабые стороны, однако не эти изначально заложенные параметры определяют место бойца в команде. Поскольку стиль боя теперь зависит от типа оружия, которое выдано герою, то именно оно, оружие, отныне является определяющим фактором при составлении крепкой и успешной команды. Чем сильнее и вообще лучше, допустим, меч, тем мощнее у него суперудары и тем больше урона держащийся за его рукоять персонаж способен нанести противнику.

Примечательно, что сражения разворачиваются на тех же локациях, которые герои до этого исследовали, то есть во время боя действие не переносится на отдельный «боевой экран». Все противники загодя видны на карте и, при желании, игрок сможет избежать схватки с некоторыми из них. Особое значение отводится так называемому «фактору окружаю-

Внизу: Глядя на такие скриншоты, начинаешь думать, что с графикой у Magnacarta 2 все в порядке. Но стоит взглянуть на другую подборку, чтобы опять засомневаться.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Еще одна RPG про любовь, ненависть и прокачку. Хотя в основе лежит новый и, как водится, мощный графический движок Unreal Engine 3, сказать, что он используется на всю катушку, значит покривить душой.

ЧЕГО БОИМСЯ? Медленной прокачки, необходимости проходить одни и те же подземелья по нескольку раз, слабой графики, перегруженных меню, того, что разработчики повторят ошибки оригинальной игры.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На красочные иллюстрации известнейшего корейского дизайнера персонажей, красивые локации и приятный саундтрек, улучшенную и доработанную боевую систему, а также на то, что игра все-таки выйдет в Европе.

Разработчики обещают сделать множество роликов на движке игры – красивых и продолжительных.

Главный герой Magnacarta 2 – молодой человек по имени Джуто, который вместе со своей подругой Мелиссой проводит спокойные и счастливые дни на острове Кадзами. Мелисса, к слову, является капитаном армии южного сопротивления, поэтому едва только поступает известие о том, что войска северной армии перешли в наступление и сметают все на своем пути, она и Джуто оказываются вынужденными прервать отдых и отправиться в бой. Пока не уточняется, когда и как именно, но начавшаяся война пробуждает в герое неведомую силу. Каким солдатом окажется Джуто? Сможет ли он положить конец междоусобице? Откровенно говоря, сильно сомневаемся – во всех показанных сюжетных роликах роль спасителей отводилась кукольным девочкам, а молодых людей на скриншотах еще надо поискать. Чтобы рассмотреть и тех и других, разработчики предлагают уже сейчас оформить предварительный заказ, чтобы в подарок получить еще и красочную книгу иллюстраций. А потом ради интереса сравнить, какими героев придумал художник и какими они получились в 3D.

щего мира». Это значит, что на локациях будут установлены специальные объекты, с которыми смогут взаимодействовать как доблестные герои, так и их противники. В основном роль таких объектов сводится к нанесению дополнительного урона сразу нескольким неприятелям, однако нельзя исключать того, что в финальной версии игры область их применения будет расширена.

MAGNACARTA 2 ПРЕПОДНОСЯТ КАК ПО ВСЕМ ПАРАМЕТРАМ ДОРАБОТАННУЮ, ИСПРАВЛЕННУЮ, ДОВЕДЕННУЮ ДО ТРУДНОДОСТИЖИМОГО СОВЕРШЕНСТВА ИГРУ, КОТОРАЯ, КО ВСЕМУ ПРОЧЕМУ, ВО ВСЕМ СООТВЕТСТВУЕТ ВЫСОКИМ СТАНДАРТАМ XBOX 360.

Урок истории

В Tears of Blood понаблюдать за развитием сюжета удалось не всем. Из-за медленного игрового процесса и скучной боевки только самые терпеливые высидели до первой понастоящему волнующей сюжетной интриги, но и там их быстро постигало разочарование – рассчитывать было особо не на что. В сиквеле повествование несколько видоизменяется, но все же не настолько отдаляется от первой Magna Carta, как нам бы того хотелось.

Рассказывается, что земли континента Лэнзхэйм были почти полностью выжжены за время великой войны. Спустя тысячу лет люди забыли об ужасном времени и ошибках прошлого, построили новые города и зажили счастливо, мирно уживаясь с представителями разных рас. И все бы ничего, если бы не была убита королева Эвелин. Ее муж, премьер-министр Ито, скорбел о смерти супруги совсем недолго, после чего посадил под домашний арест принцессу Рудзэфию, казнил всех, кто смел ему перечить, а сам занял трон и начал вести государственные дела как беспощадный тиран и просто плохой политик.

К счастью, принцессе Рудзэфии удалось бежать на юг, где она на какое-то время скрылась в городе Абаджет. Там она узнала о силах сопротивления и поспешила присоединиться к восставшим, чтобы выступить против армии деспотичного и вероломного Ито, тем самым подтолкнув родное королевство к новой кровопролитной гражданской войне.

Снова и снова

Что сюжетная информация, что описание боевой системы выглядят хорошо исключительно на бумаге. Как следует изучив доступные материалы, приходится признать, что, скорее всего, никаких серьезных политических интриг в духе Final Fantasy XII и Suikoden здесь нет и не будет, и вся борьба развернется между кукольными мальчиками и девочками за право засиять всеми цветами радуги в ближайшем скриптовом ролике. Тем не менее стоит отметить уже хотя бы то, что Magnacarta 2 не похожа на прочие JRPG для Xbox 360 – ни внешне, ни по каким бы то ни было другим критериям. Гипотетически, недостатков, конечно, хватает: боевая система, например, по-прежнему представляется перегруженной ненужными характеристиками и меню, а интерфейс уже сейчас напоминает винегрет из элементов современных корейских MMORPG. Впрочем, это позволяет говорить лишь о том, что Magnacarta 2 на привычном нам фоне действительно удается выглядеть необычной, если не сказать уникальной. И не стоит заранее настраивать себя на то, что игра окажется в точности такой, какое впечатление она производит сегодня. Быть может, в действительности очевидные сейчас недостатки окажутся вполне безобидными, а то и вовсе обернутся достоинствами – хотелось бы верить. Ведь рисует Хьюн-Тхэ Ким и впрямь отменно. **СИ**

Вверху: Неизвестная машина вооружена и хочет напасть! Герою все равно – так просто его не испугать. Его меч рубит и каменных големов!

Слева: Некоторые монстры выглядят лучше, чем главные герои игры. Кстати, обратите внимание – противник занимает очень много места, практически, вытеснив подконтрольных персонажей.

Главную музыкальную тему в Magnacarta 2 исполнит популярная японская рок-группа Glay. На официальном сайте игры можно найти небольшое послание музыкантов, ничего интересного не предлагающее. Сама песня называется Synchronicity.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

ТРЯХНУТЬ СТАРИНОЙ High Voltage Software – компания крупная. 130 сотрудников, 16 лет на рынке. Они делали игры для Atari Jaguar, Sega Saturn, Nintendo 64, PlayStation 2, PSP, Xbox 360 и многих-многих других платформ. Логичный вопрос – почему же разработчиков никто не знает? Потому что создавали они преимущественно проходную ерунду: детские экшны, игры по мотивам мультфильмов, порты. The Conduit – это, фактически, их первый крупный проект. Пожелаем команде удачи: после стольких лет работы им положен заслуженный кусочек славы.

ХИТ?!

ТЕКСТ
Анатолий Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
shooter.first-person
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
High Voltage Software
Количество игроков:
до 12
Дата выхода:
26 июня 2009 года
Онлайн:
www.conduitgame.com
Страна происхождения:
США

Внизу: Вот такие телепорты и называют словом conduit. Проводник, то есть.

The Conduit

«Sony правит в гостиной, Microsoft в офисах, а Nintendo остается пыльный шкаф», – слова не наши, но вице-президента по маркетингу SCEA. Сказано жестковато, хотя доля правды тут есть. Wii купила, кажется, каждая вторая американская семья, да только что с консолью делать? Серьезных игр раз, два и обчелся.

Вот и получается, что надежды всех прогрессивных Wii-геймеров легли на хрупкие плечи High Voltage Software. А ведь это разработчик от силы средней руки: до The Conduit ничего серьезней PSP-порта GRAW2 они не выпускали. Команда просто оказалась в нужном месте в нужный час: нашли пустующую нишу на рынке, сели в нее и принялись кричать, что уж у них-то выйдет самый лучший FPS для Wii.

Владельцев консоли тоже можно понять. На кого им еще надеяться? Саму Nintendo нынешнее положение устраивает: если весы для ванной продаются лучше шутеров, будут выпускать весы. Других разработчиков тоже не интересуют вопросы кармы: знай себе делают не пойми что да детские экшны. А тех, кто рискует, сами же геймеры больно бьют по носу. MadWorld, например, купили за месяц всего 66 тысяч американцев. Ну кто после такого рискнет заняться хардкором на Wii?

High Voltage Software рискнет. Там, по крайней мере, понимают, чем нужно завлекать «серьезных» игроков – графикой, конечно. Движок The Conduit умеет делать то же, что и его сородичи со старших консолей. Есть бамп-мэппинг (поверхности, то есть, кажутся шершавыми), отражения на металле и поверхности воды, динамическое освещение, сглаживание при движении, анимированные текстуры, наведение фокуса… Читай: Wii-игра в кои-то веки будет выглядеть заметно лучше, чем развлечения эпохи PS2. Повысить разрешение – и The Conduit уже можно принять за шутер для Xbox 360 года этак 2006-го. Но не новее – пустующие уровни, примитивные тени и несуществующая физика дают о себе знать. Особо обидно за физику – в современных шутерах «тряпичные трупы» кажутся обязательным пунктом. Тут не до жиру: анимация смерти врагов подготовлена заранее и «воспроизводится» всегда одинаково. «Зато гадов много!» – оправдываются разработчики. Ну, хотя бы так.

Движок Quantum3 дает игре еще и умный AI, при котором солдаты «ведут себя как живые люди». Это разработчики так сказали, с нас спросу нет. В «человекоподобное поведение» включается умение прятаться за углами, приседать за коробками и отбегать, если что, куда подальше. А чего еще ждать?

Но вести себя как человек сможет далеко не каждый обитатель The Conduit: некоторые летают, другие ползают, третьи – и вовсе гигантские крабы. Вторжение пришельцев, как же иначе.

WII-ИГРА В КОИ-ТО ВЕКИ БУДЕТ ВЫГЛЯДЕТЬ ЗАМЕТНО ЛУЧШЕ, ЧЕМ РАЗВЛЕЧЕНИЯ ЭПОХИ PS2. ПОВЫСИТЬ РАЗРЕШЕНИЕ – И THE CONDUIT УЖЕ МОЖНО ПРИНЯТЬ ЗА ШУТЕР ДЛЯ XBOX 360 ГОДА ЭТАК 2006-ГО.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Авторы обещают сделать «единственный приличный FPS для Wii, название которого не начинается словами Metroid Prime».

ЧЕГО БОИМСЯ? Что дизайн уровней, монстров и оружия будет скучноват, что глупый сюжет к концу игры так и не обретет осмысленность, что в онлайне встретятся лаги.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На графику «почти нового поколения», на серьезный и, если повезет, даже умный сюжет, на удобнейшее управление.

Маниакальное желание High Voltage Software дать игроку что-нибудь понастраивать вылилось еще и в возможность кастомизировать интерфейс. Хотите – перетащите полоску здоровья в нижнюю часть экрана, а счетчик патронов поднять повыше? Или вовсе их выбросите – так реалистичней. Можете хоть весь интерфейс убрать и играть с голым экраном. Получится своего рода «ультрасложный» и «сверхреалистичный» режим. Приближение смерти вы, правда, и без всяких датчиков почувствуете: когда здоровья мало, картинка становится блеклой.

Слева: Модельки угловатые, но зато как все блестит!

Десант с летающих тарелок

Вторглись на этот раз не в меру цивилизованно – инопланетная раса Drudge не наслала на Землю всех своих солдат скопом (как сделали Комбайны из Half-Life и Химеры из Resistance). Вместо этого пришельцы замаскировались под людей, провели несколько террористических акций и приготовились устроить государственный переворот – в США, конечно. Тут-то их и накрыла тайная организация Trust. И только когда инопланетян вывели на чистую воду, внеземные солдаты повалили из порталов сплошным потоком. Мы играем за одного из агентов Trust, у которого имя вроде бы есть, но оно такое скучное, что даже называть не хочется. Лица нет – зачем главному герою лицо? Биографии тоже нет – «так геймер сумеет лучше вжиться в роль». В роль Гордона Фримена мы почему-то вжиться сумели, хоть он и был с лицом, бородой и даже в очках. Видимо, просто повезло.

Итак, протагонист со скучным именем ходит по полуразрушенному Вашингтону («Мемориал Джефферсона, Белый дом, Овальный кабинет!» – запугивают нас разработчики) убивает всех, кого видит, а кого не видит – засекает прибором ASE и тоже убивает. Расшифровывается ASE как All-Seeing Eye, «Всевидящее око», – этакая круглая штуковина с фонариком, которую герой находит на одном из уровней и использует потом где ни попадя, главным образом – в различных паззлах. Под светом ASE можно найти секретные послания на стенах, углядеть невидимых монстров и даже замаскированные кнопки.

Теория боя

Кроме ASE в руках у героя побывают дробовики и автоматы, пистолеты, а также занятные инопланетные бластеры. У одного из них, например, патроны отклоняются при полете в сторону вашего прицела – как ракеты в Half-Life 2. У другого снаряды можно «заряжать», удерживая кнопку пару секунд, и с ходу дезинтегрировать неприятелей. Вдобавок есть гранаты – чтобы их бросать, нужно «прицелиться» курсором с пульта и мотнуть вперед нунчак.

Подошли к главному: управление. Вот уж где равных The Conduit нет – игроку дается столько настроек, что буквально каждый подберет что-нибудь по душе. Чувствительность прицела, скорость поворота и даже бега – все задается в мельчайших подробностях через интуитивно понятные меню. Впрочем, копаться в настройках совсем не обязательно – они с самого начала должны быть подобраны оптимально.

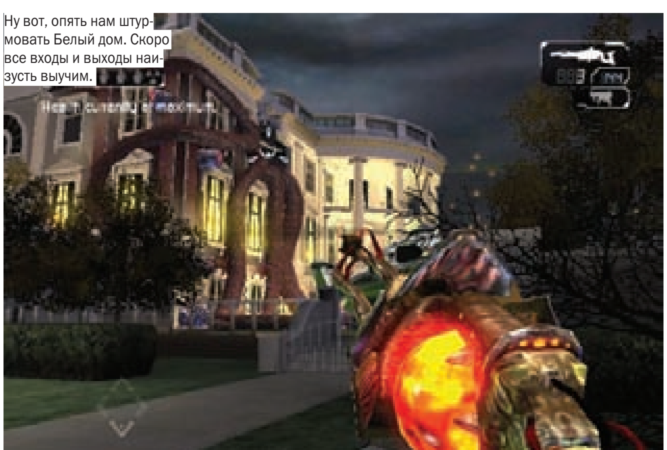
Целиться нужно самостоятельно, хотя кое-какое автоприцеливание в игру все же добавили. Оно не закрепляет курсор на враге, но помогает не терять жертву из виду. Авторы так довольны полученной схемой управления, что решили даже не использовать Wii MotionPlus – а ведь изначально такие планы были. «Это нам все равно ничего не даст», – говорят они.

Зато применение нашлось для Wii Speak – в мультиплеере. Онлайну уделено неожиданно много внимания: доступно девять карт, на каждую из которых можно согнать аж до 12 человек. Режимов еще больше – тринадцать пунктов, и некоторые из них представляются весьма любопытными. Вот наш любимый: перед началом раунда каждому участнику назначается «персональная жертва». Из дюжины игроков на карте один обязательно охотится на вас, и на одного охотитесь вы сами. Кроме этих двух никого убивать нельзя. Вы тихонько болтаетесь по уровню, шарахаетесь от каждого встречного и пытаетесь вычислить, кто же из них замыслил недоброе. Такой бы режим, да в Metal Gear Online!

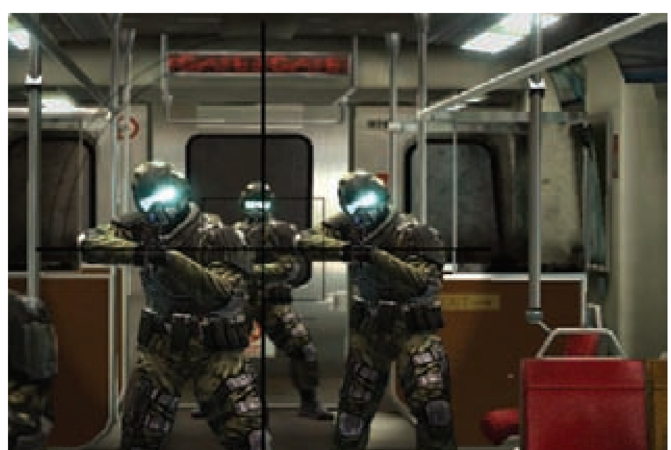
Вместо эпилога

Приличная графика и хорошее управление – это уже половина успеха для консольного шутера. Но если подведет дизайн уровней, оружие будет стрелять не убедительно или пришельцы окажутся не страшными – игра запросто может наскучить через пару уровней. Поэтому от преждевременных выводов мы воздержимся. Но владельцам Wii все же порекомендуем положить на игру глаз. **СИ**

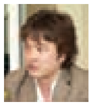
Внизу: «Руки вверх! Смотреть в глаза! На текстуры не коситься!»



Ну вот, опять нам штурмовать Белый дом. Скоро все входы и выходы наизусть выучим.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



ОТ ПОБОЧНОГО К ОСНОВНОМУ Главный вдохновитель FF XIII, Мотому Торияма, ранее отличился как создатель FF X-2 и FF XII: Revenant Wings. Наравне с геймдизайнерами, руководящими разработкой других новинок из сборника Fabula Nova Crystallis (напомним, что в него, помимо FF XIII входят FF XIII Versus и FF Agito), он получил задание: представить свое видение мира, где важную роль в жизни людей играют некие кристаллы.

ХИТ?!

ТЕКСТ

Наталья Одинцова

ИНФОРМАЦИЯ

PS3
XBOX 360

Платформа:
PS3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Square Enix
Количество игроков:
1
Дата выхода:
зима 2009 года
Онлайн:
http://www.square-enix.co.jp/fabula/ff13/
Страна происхождения:
Япония

Нельзя не согласиться с Есинори Китасе – разница между сценками на движке и CG-роликами почти не бросается в глаза. Героев выдают главным образом волосы: заранее отрендеренные шевелюры выглядят куда более пушистыми и шелковистыми.

› Final Fantasy XIII

В середине апреля до японских магазинов добралось новое переиздание CG-фильма Advent Children. Как гласил подзаголовок, именно эту версию следовало считать наиболее полной, а интернет-источники поясняли – дескать, в картину добавили около получаса вырезанных сцен (коллеги тут же пошутили: видимо, теперь Клауд едет по пустыне аж тридцать минут). Но главное – в довесок к Advent Children предлагался диск с демоверсией FF XIII.

И вот долгожданный комплект, преодолев расстояние от Японии до России, оказывается в редакции «СИ». Вскоре выясняется: хотя на E3 Есинори Китасе, продюсер тринадцатой «Фантазии», клялся, что по продолжительности демка обгонит кинопохождения Клауда, на деле эталоном послужили, скорее всего, пресловутые отвергнутые сцены. Сорок минут сражений, битва с боссом – и уже с экрана благодарят за прохождение пробной версии, обещая выпустить FF XIII зимой.

Как и прежде, мы мало что знаем о тех местах, где развернутся события: летающей колонии Кокон и мире, которого не на шутку боятся ее обитатели, – Пульсе. Горные каньоны и бескрайние леса Пульса мелькают в самых первых кадрах демо – CG-нарезке из сцен, уже засветившихся в трейлерах с TGS и E3. Чередой проносятся персонажи: суровая Лайтнинг и дурашливый Саж, чье пышное афро стало приютом для птенца чокобо (даже страшно подумать, как устроен метаболизм существа, которое из крохотного цыпленка вымахивает в гигантскую ездовую птицу!). Вновь гоняет на мотоцикле небритый блондин Сноу Вильерс (чей образ наверняка покорит не одну геймершу), мелькают его соратники-повстанцы и рыжая девочка с ласковым именем Ваниль (Vanille). Беглыми штрихами обрисовываются отношения: Саж пытается быть смешным и в результате постоянно путается у Лайтнинг под ногами (воительница, кажется, еле удерживается от того, чтобы свернуть ему шею), Сноу рисуется перед некими беженцами, но не успевает спасти женщину, которая выручила его из беды. Впрочем, надежду понять, как будет развиваться история FF XIII, оставляешь задолго до рокового столкновения. Главное в демо – стычки с врагами. Узкие, частично разрушенные мосты, по которым путешествуют герои, не позволяют разминуться ни с кем из потенциальных врагов. Еще на прошлогодней E3 Мотому Торияма, руководитель проекта, сообщил, что на возрождение схваток из FF XII можно не надеяться, но на общей карте по-прежнему будут отображаться все противники. При столкновении с ними персонажей традиционно перебросит на отдельную арену, где и развернется битва. Зачем потребовалось отказываться от сражений прямо на поле – до сих пор загадка.

Во время боев в пробной версии игрок управляет лишь одним персонажем (сперва Лайтнинг, а потом Сноу), за остальных отвечает AI. Китасе и Торияма уже успели пояснить, что в финальном варианте дела будут обстоять иначе. Нам разрешат как контролировать весь отряд, так и отдать соратников на откуп искусственному интеллекту. Торияма уверяет,

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Одна из самых ожидаемых современных RPG. Демоверсия лишь на 50% задействует возможности PS3 и позволяет очень поверхностно ознакомиться с боевой системой.

ЧЕГО БОИМСЯ? Слишком уж легких поединков, небрежно отмоделированных второстепенных персонажей, обилия несмешных гэгов.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что разработчики сумеют сдержать слово и нас ждет красивейшая RPG с увлекательным сюжетом, запоминающимися героями и интересными боями.

Создатели обещают предусмотреть в финальной версии «шорткаты» для цепочек приказов.

Небывалое для Final Fantasy дело – в меню нет команды для вызова инвентаря. Торияма успокаивает: мол, все появится в окончательном варианте.

что даже во втором случае нам удастся повлиять на бойцов – не иначе, какую-то замену гамбитам из FF XII все же предусмотрели.

Пораундовых обменов ударами нет, очередность хода зависит от скорости, с которой восполняется линейка «очков действия» героя. В демо ее разбили на три деления: если заполнится хотя бы одно, можно выполнить простое действие: например, ударить врага поддых или запустить в него фаерболом. Выбрать нужную команду недостаточно – придется подтвердить «треугольником», что вы и впрямь не собираетесь ждать, когда линейка восстановится целиком. Можно поступить иначе: сразу задать два или три приказа, и только затем нажать «треугольник». Выполнять их герой начнет лишь тогда, когда накопит всю требуемую энергию. Изредка, став мишенью для вражеских атак, персонажи теряют право хода, еще не успев что-нибудь сделать. Важное замечание – магические атаки не расходуют ману (не исключено, что по этой причине рядовые fire и freeze вредят неприятелям не сильней, чем обычный удар мечом), а после битвы команда полностью излечивается от ран.

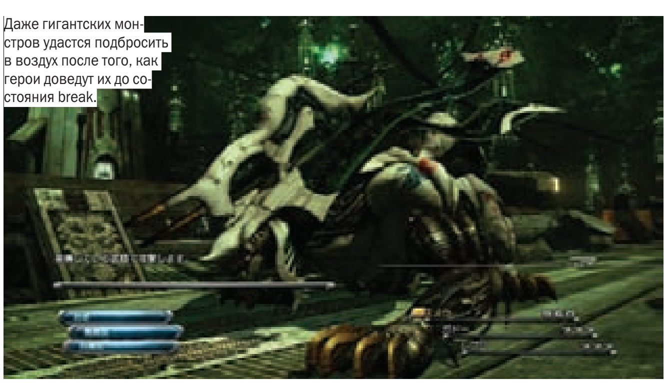
Создатели поясняют, что по мере того, как бойцы будут развиваться, на их «линейке действий» появятся новые деления. В демо не разрешается объединять в одну цепочку приказов лечащие заклятья и все боевые трюки. Интересно, что некоторые комбинации приемов обещают сделать эффективней предыдущих. На память сразу приходит Breath of Fire IV, в которой несколько скастованных последовательно спеллов суммировались и, в случае если комбинация была угадана верно, врагов накрывало более мощным заклинанием.

Не давать недругу шанса передохнуть, бомбардируя его атаками, – верный способ довести того до состояния break, в котором любые полученные удары наносят больше урона. Как вы догадываетесь, у всех напарников линейка восстанавливается с разной скоростью, и поэтому важно выбирать момент – отправить подопечного в бой как раз тогда, когда его соратники свое нападение завершают. Увы, в демо заставить команду сотрудничать с героем довольно сложно, а враги не отличаются слишком уж крепким здоровьем или хитростью, так что оценить потенциал комбосистемы в полной мере нам не удалось. Но полюбоваться на то, насколько уязвимы к нападению «сломанные» неприятели, мы все же смогли. Как только недруг начинает переливаться красным, а в верхнем правом углу – там, где ведется учет количества ударов, – появляется надпись break, настает пора задать особую комбо. Первым ударом подкидываем врага в воздух (если б он не был «сломан», полетать бы ему не пришлось, да и сам прием нанес бы мизерный урон), а дальше чередуем трюки по собственному вкусу. Насколько быстро наступит «брейк», зависит от веса врага, но интересно, что сбить с ног можно кого угодно – хоть рядового техномонстра, хоть босса. Создатели сыплют обещаниями: в драках с боссами «брейки» и подкидывающие удары сыграют очень важную роль, схватки непременно будут сложнее (Мотому Торияма готов поклясться, что эта Final Fantasy станет едва ли не самой трудной), да и в целом в демо показано лишь 50% боевой системы (например, саммонов мы так и не увидели). Что ж, надеемся, что слово они сдержат. **СИ**

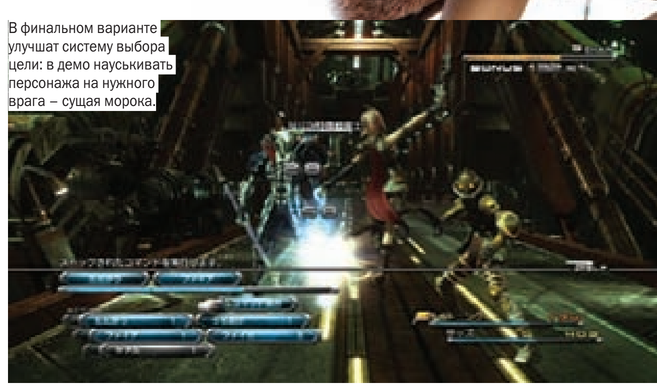
Доступных Сноу (равно как и Лайтнинг) очков действия хватает либо на три рядовых приема, либо на одно заклинание массового поражение. Интересно, что радиус действия у него ограничен – успевшие отбежать враги не пострадают.

Лайтнинг против Сноу

Если Лайтнинг полагается на меч и огненные заклинания, то в распоряжении Сноу – собственные кулаки и заклятья льда (к слову, создатели обещают предоставить ему оружие в финальной версии). По неизвестной причине, заморозка не причиняет дополнительный урон тем врагам, которых он сумел подбросить в воздух. В той же ситуации Лайтнинг лишают бонуса при попытке последовательно скастовать два фаербола.

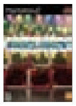


Даже гигантских монстров удастся подбросить в воздух после того, как герои доведут их до состояния break.



В финальном варианте улучшат систему выбора цели: в демо науськивать персонажа на нужного врага – сущая морока.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ПРЕДТЕЧИ В основу Rock Band Unplugged легли идеи, которые использовались в ранних работах Harmonix – дебютной Frequency для PS2 и ее последовательницы Amplitude (также для PS2). Любители ритм-симуляторов и по сей день называют обе игры одними из лучших в своем жанре. Интересно, что еще два года назад ходили разговоры о сиквеле Frequency для PSP: дескать, тогда Harmonix пришла с этим проектом к Sony, а Sony, в свою очередь, его зарубила. А глава Harmonix, Алекс Ригопулос, сейчас мечтает возродить Amplitude на PS3.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PSP
Жанр:
special.rhythm.music
Зарубежный издатель:
EA
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Harmonix/Backbone
Количество игроков:
1
Дата выхода:
9 июня 2009 года (США), 16 июня 2009 года (Европа)
Онлайн:
www.eagames.co.uk/game/rock-band-unplugged
Страна происхождения:
США

Вверху: Warmup (самый «щадящий» из представленных режимов) позволяет оставить шифты в покое: выбираешь один инструмент и не расстаешься с ним до конца песни. В Band Survival, напротив, лихорадочные попрыгушки между активными треками – часть испытания.

Вверху: Как и в предыдущих Rock Band, в Unplugged разрешено менять внешность музыкантов. На этот раз, правда, обошлось без татуировок.

Rock Band Unplugged

ЧТО ЗНАЕМ? Карманный ритм-симулятор от Harmonix я смогла опробовать на показе EA этим апрелем в Лондоне. Обещания подтвердились: чтобы успешно исполнить любую из представленных композиций, хватит четырех клавиш самой консоли. А именно: «влево» и «вверх» на D-pad и «треугольника» с «кругом». Как и во «взрослых» версиях, на экране отображаются четыре трека-партитуры: для гитары, бас-гитары, барабанов и голоса. С первых же тактов начинаешь вживаться в роль человека-оркестра: мультиплеера не предусмотрено. За переключение между дорожками отвечают правый и левый шифты. Каждый трек разбит на небольшие «фразы»-отрывки, и для начала (если, конечно, не включен режим Band Survival или Warmup) вам предложат справиться лишь с одним. За безупречное исполнение выдается награда (полученные в дальнейшем очки будут умножаться на заданную сумму). Как только до финала остаются считанные секунды, на одной из трех дорожек вспыхивают новые ноты-задания. Обратите внимание: если все идет гладко, то, скажем, метаться между двумя активными треками (и неизбежно терять очки) не придется. Как быстро выяснилось, сложней всего привыкнуть к меняющимся нотным рисункам отрывков: только начнешь бойко выбивать ритм, а уже пора привыкать к новой схеме. «Встроенный онлайновый магазин! 9 эксклюзивных песен!» – обещает пресс-релиз. А ведь главное, что по ощущениям пока портативный Rock Band ничуть не хуже «взрослых» и удобней, чем Guitar Hero: On Tour для DS.

ЧЕГО БОИМСЯ? Классической ловушки: дополнительных композиций немало, а нравятся от силы две.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что наши первые впечатления подтвердятся и Unplugged не надоест через пару часов игры.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

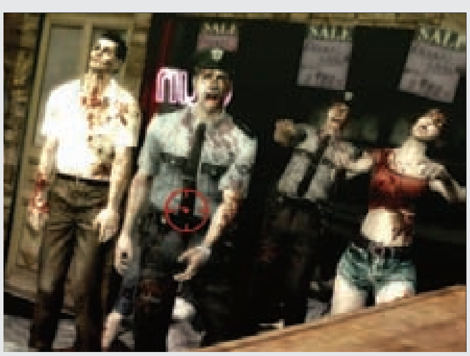
Resident Evil

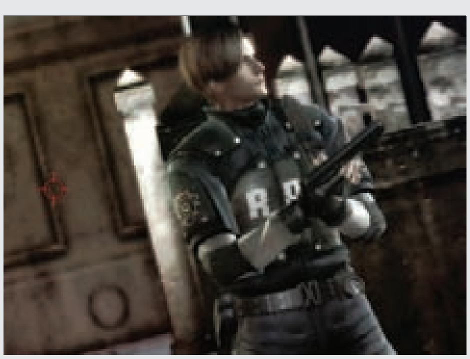
БЮДЖЕТНАЯ «КЛАССИКА» НА WII Одновременно с анонсом The Darkside Chronicles издатель объявил и о планах выпустить на Западе переиздания нулевой части и римейка первой на Wii. Единственные изменения, которые коснутся обеих игр, – поддержка классического контроллера и пульта с нунчакой, сохранение во внутреннюю память Wii вместо карточки памяти и отсутствие необходимости менять диски в середине игры. Иными словами, интересны эти два порта будут лишь тем, кто по какой-то причине до сих пор не приобрел оригинальные GC-издания.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
shooter.first-person.rail
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Capcom
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
не объявлена
Онлайн:
www.residentevil.com
Страна происхождения:
Япония





Вверху: Насущный вопрос: а будет ли friendly fire?

Внизу: Поскольку первая половина Resident Evil 2 проходила в полицейском участке и его окрестностях, униформа множества зомби будет легко узнаваема.

Resident Evil: The Darkside Chronicles

ЧТО ЗНАЕМ? Resident Evil: The Umbrella Chronicles, рельсовый шутер для Wii, вышел очень успешным. Свыше миллиона проданных копий по всему миру и достаточно теплые отзывы критиков (мы дали игре целые «8.5») убедили Capcom в том, что пора ставить дело на поток, – теперь мы ждем The Darkside Chronicles. Смена названия не случайна: по словам создателей, главный враг больше не корпорация Umbrella. Сюжет будет включать в себя события второй части и не только – разработчики обещают нам новые, неизвестные доселе подробности истории. По сравнению с TUC игра примет более хоррорный уклон.
В одиночном режиме теперь можно видеть напарника, сражающегося плечом к плечу с выбранным вами героем (при кооперативном прохождении подобного не будет, чтобы не создавать путаницы). Из прочих нововведений: в качестве физического движка был выбран Havok, уровень сложности планируется сделать динамическим, как в RE 4 и 5, а особое внимание разработчики уделяют тому, чтобы сделать игру интересной и при повторных прохождениях. Надо полагать, нас ждет еще большее количество развилок.
На данный момент разработка завершена примерно на треть, и о дате выхода пока говорить еще рано – но мы склонны рассчитывать на праздничный сезон в конце этого года.

ЧЕГО БОИМСЯ? Малой продолжительности. Помимо RE2, можно ждать освещения событий Code Veronica, но вот надеяться ли на достаточное количество новых сценариев? Да и, зная Capcom, легко предположить, что однажды сработавшую «формулу успеха» едва ли осмелятся развивать.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На увлекательный рельсовый шутер. На достойное продолжение знаменитой истории.

Реклама
GAMEPOST
www.gamepost.ru
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
Самая популярная и доступная домашняя развлекательная система. В мире продано более 100 мл. шт. DVD 5.
Nintendo Wii
Wii – свежа, нова и уникальна, но что самое главное, Wii – это источник радости и веселья. Новая консоль от Nintendo изменит ваше представление о домашних видеоиграх раз и навсегда.
PlayStation 3
Самая мощная и многофункциональная игровая машина от Sony. Blu-Ray плеер, возможность выхода в Интернет, супер-дизайн и игры нового поколения.
XBOX 360
Первая консоль нового поколения от Microsoft. Богатая библиотека игр и онлайновый сервис XBOX Live. Доступен с емкостью жесткого диска на 60 GB и 120 GB.
PSP
Карманная приставка нового поколения. Отличная графика, множество аксессуаров и возможностей.
GAMEPOST
В сети с 1998 года!
Доставка в любой уголок России почтой или UPS
Доставка курьером по Москве от 3-х часов
Более 1500 игр на сайте на все игровые системы
Оригинальные зарубежные коллекционные издания, раритеты и редкие игры
Фигурки по играм, аниме товары, игровые аксессуары, Blu-ray диски, сувениры по играм
Доставка игр под заказ из-за рубежа
grand theft auto IV
Guitar Hero World Tour
KILLZONE 2
t
+7 (495) 780 88 25
e
sales@gamepost.ru
i
www.gamepost.ru

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов

Илья Ченцов

В конце апреля – начале мая появились две новые игры про разработку игр. Автор ROM CHECK FAIL, известный под псевдонимом Farbs, написал интерактивное «Послание 2K Australia», в котором торжественно объявил, что уходит на вольные хлеба.
А Джим Манроу, тоже наш инди-призер, создал текстовое приключение, посвященное GDC 2009. В роли участника конференции вы посещаете различные мастер-классы и презентации, заводите полезные знакомства, собираете команду и пытаетесь найти издателя для своего проекта. Такую тенденцию нельзя не приветствовать – пусть тема и специфическая, но, по крайней мере, разработчики знают ее не понаслышке, и знакомиться с их опытом гораздо интереснее, чем в очередной раз отбивать нападение злых инопланетян. Хотя «Сталин против марсиан» – тоже интересный выпад в сторону российского геймдева.

Главные люди индустрии

Что сейчас делает...

Питер Молине

Создатель Fable и Black & White

Готовится представить публике секретный проект, не имеющий отношения к Fable.

Джон Кармак

Со-основатель id Software

Пишет запись для блога (www.armadilloaerospace.com/n.x/johnc)

Ацуси Инаба

Продюсер Okami

Прикидывает шансы таки уговорить Sega выпустить сиквел Madworld (Wii).

Хидеки Камия

Автор первой Devil May Cry

Не покладая рук, трудится над Bayonetta, в которую на E3 нам наконец-то разрешат сыграть.

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Спец

Авторская колонка

Смотрите также

Аналитика на DVD
Репортажи с выставок и интервью с лидерами индустрии

Аналитика онлайн
Подробные статьи на злободневные темы на Gameland.ru

Аналитика на TV
Смотрите передачи «В фокусе» и «Темы недели» на Gameland.TV

Хит-парад Великобритании

1	Wii Fit	Nintendo
2	The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Atari
3	The Godfather II	Electronic Arts
4	FIFA 09	Electronic Arts
5	Resident Evil 5	Capcom
6	Professor Layton and the Curious Village	Nintendo
7	Mario Kart Wii	Nintendo
8	Wii Play	Nintendo
9	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard
10	Carnival: Funfair Games	Take Two

Хит-парад Японии

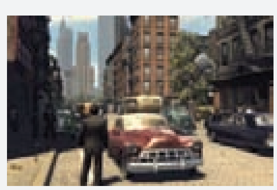
1	Pokemon Fushigi no Dungeon	Nintendo	DS
2	Sengoku Basara Battle Heroes	Capcom	PSP
3	Monster Hunter Portable 2nd G	Capcom	PSP
4	Mario & Luigi 3	Nintendo	DS
5	Katekyoo Hitman Reborn!	Takara Tomy	DS
6	Fantasy Golf Pangya Portable	Takara Tomy	PSP
7	Pro Yakyuu Famista DS 2009	Namco Bandai	DS
8	Wii Fit	Nintendo	Wii
9	Warriors Orochi Z	Koei	PS3
10	Powerful Pro Baseball 2009	Konami	PS2

События прошлых лет

Год назад
Midway анонсирует новую часть Mortal Kombat – Mortal Kombat vs. DC Universe, а мир замер в ожидании выхода GTA IV.

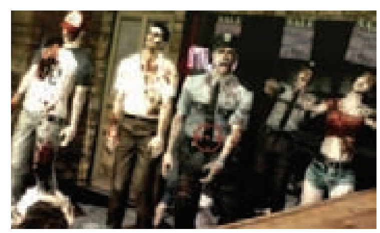
Пять лет назад
Sony заявляет, что их PSP будет мощнее PlayStation 2, а Nintendo грозится представить на E3 новую консоль преемницу GameCube.

Семь лет назад
Сроки выхода Mafia в очередной раз отложены, между тем id Software рассказывает о новой Return to Castle Wolfenstein.



Новые темы

Как попасть в игровую индустрию?
Если вы всю жизнь мечтали о том, чтобы работать в игровой индустрии, что наш материал вам поможет.
Читайте на странице 44



Авторская колонка Константина Говоруна
Игры убивают.
Читайте на странице 50

Авторская колонка Ильи Ченцова
Чем создатели адвенчур похожи на киношных маньяков.
Читайте на странице 51

Как попасть в игровую индустрию?

ТЕКСТ
Петр Прохоренко

Когда друзья из «Страны Игр» попросили помочь в работе над материалом о том, как обычному геймеру стать частью игровой индустрии, первое, что сразу вспомнилось, – мультик «Фильм! Фильм! Фильм!». Там есть такие слова: «профессий много, но – прекрасней всех кино, кто в этот мир попал – навеки счастлив стал…». Удивительно, но это одна из многих параллелей между миром разработки компьютерных игр и киноиндустрией – романтический флер окутывает чудесное место, где «создается сказка». Изнутри геймдев выглядит совсем не сказочным (хотя работать здесь очень интересно), но очарование самих игр столь велико, что многие и не задумываются о том, насколько длинна и тяжела дорога к успеху в этой отрасли. Потому-то сегодняшний соискатель вакансии старшего помощника младшего тестера, обычно не представляет себе, «из какого сора растут стихи». В этом материале мы попробуем рассказать о нынешней кадровой политике в индустрии, о том, какими знаниями надо обладать, чтобы обосноваться там всерьез и надолго, что делать, дабы не ударить в грязь лицом на первом собеседовании. Ну и, конечно, внимательно выслушаем экспертов.

Добро пожаловать или посторонним В.

Если прямо сейчас вы попробуете устроиться в одну из игровых компаний России или стран ближнего зарубежья, скорее всего, вы потерпите фиаско еще на стадии рассмотрения резюме. Как же случилось, что сказочный мир видеоигр оказался фактически закрытым для «посторонних»? Понять это нам поможет краткий экскурс в историю любимого игропрома.

Когда отечественная индустрия только-только вставала на ноги, ситуация с кадрами была совсем другой – они попросту отсутствовали. Поэтому, чтобы начать делать игры профессионально (то есть минимум восемь часов в день и за зарплату), в те времена достаточно было всего лишь… желания делать игры! Так тогда и формировались команды: почти все потенциальные сотрудники страдали от недостатка опыта, зато жаждали творить. Многие руководители брали на работу студентов технических и художественных вузов на перспективу, надеялись, что они дорастут до уровня настоящих профи. Это был вполне разумный подход, тем более уровень тогдашних отечественных проектов не назовешь особо высоким, да и технологически (а значит, и по затратам) создавать игры было гораздо проще, чем сейчас. Рассуждения о том, чем все это обернулось, уведут нас слишком далеко от темы этого материала, поэтому просто констатируем: тот этап завершен, и о нем можно рассуждать только с точки зрения истории геймдева. Остается лишь добавить, что после первых побед и неудач наступила эпоха бурного и динамичного роста.

Период с 2001 по 2006 стал для индустрии своего рода «золотой лихорадкой». Тогда различные компании предприняли несколько попыток подготовить кадровую базу самостоятельно, а не набирать людей «с улицы». Специалисты из хорошо известной компании «Нивал» читали лекции в МГУ, на базе не менее именитой питерской Creat Studios были открыты курсы по игровому дизайну, через которые прошли несколько десятков человек, разнообразные занятия и семинары периодически проводили и другие фирмы. Немалый вклад в популяризацию индустрии внесла и ежегодная конференция КРИ. В то время оказаться в рядах разработчиков было довольно легко: из вчерашних студентов создавались целые команды, которые после презентации на «Ярмарке проектов», проводившейся в рамках конференции, получали финансирование от издателей. Естественно, эффективность многих компаний после длительного и неконтролируемого роста снизилась, количество кадровых разработчиков-профессионалов по сравнению с сотнями «волонтеров» оказалось ничтожно мало, и с 2007-го в индустрии началась рецессия, продолжающаяся и по сей день.

В принципе, до недавнего времени отрасль постоянно испытывала кадровый голод – в условиях «перегретого» рынка вакансий высококлассные специалисты настолько быстро трудоустраивались, что найти их было чрезвычайно сложно. Непрерывный рост десятков студий и всех игровых издательств создавал ситуацию, когда за любого соискателя работодатели буквально бились друг с другом и нанимали подчас совсем неквалифицированный персонал. Однако мировой финансовый кризис изменил очень многое, в том числе и рынок труда в геймдеве.

Сейчас кадрового дефицита нет – из-за масштабных сокращений в издательствах и закрытия некоторых студий без работы остались сотни опытных специалистов. Впрочем, история развивается по спирали, и за кризисными 2009-2010 годами навер-

Программист
Timeshift – один из наиболее высокотехнологичных проектов, сделанных в России.

Художник
«King's Bounty: Легенда о рыцаре» стала образцом визуального дизайна, художники из Katauri потрудились на славу.

Геймдизайнер
«Легенда о рыцаре»: замечательный игровой дизайн отмечали все видевшие «Легенду», даже еще до того, как она превратилась в King's Bounty.

Дизайнер карт
«Вторая Мировая»: дизайн карт важен для любой игры, а для сложной стратегии в особенности.

няка последует новый виток, а значит и новый подъем. Поэтому, хоть сейчас студентов и школьников «не берут в космонавты», проще говоря, делать игры, но у вас в запасе есть несколько лет, чтобы хорошо подготовиться и быть во всеоружии, когда индустрии в очередной раз понадобятся новые люди.

Советы по трудоустройству

Прежде чем перейти к описанию самих специальностей, постараемся дать несколько рекомендаций общего характера, которые пригодятся любому человеку, решившему посвятить себя созданию игр.

- Для начала стоит выяснить, как и чем живет индустрия. Сделать это проще всего, зайдя на сайт DTF.RU, ведь именно там ищут и находят работу, обсуждают проблемы отрасли, публикуют переводные материалы, в конце концов, общаются ваши будущие коллеги со всей страны. Только важно понимать, что одно из основных правил DTF («новички должны молчать и слушать») появилось неслучайно, и на первых порах действительно лучше не спорить и обсуждать, а слушать и анализировать.
- Отнеситесь со всей серьезностью к оформлению резюме (даже если у вас пока нет опыта) – возможный наниматель захочет получить максимум информации о профессиональных и человеческих качествах потенциального сотрудника. Материалов в Сети на эту тему предостаточно, с ними тоже полезно ознакомиться.
- Аккуратность и обязательность должны проявляться во всем. Помните, отправка резюме – это первый шаг на пути в серьезный бизнес, пусть даже и имеющий дело с «несерьезными» играми. Готовьтесь к тому, что вам перезвонят и зададут необходимые вопросы (откладывать разговор «на потом» нежелательно) и надо будет явиться на собеседование точно к назначенному времени.
- Если речь не идет о крупной компании, то разговор с соискателем поведут, скорее всего, его будущие руководители, а не менеджер по персоналу. К счастью, индустрия компьютерных игр достаточно демократична – какого-то дресс-кода или кодекса поведения не существует, так что если вы будете вести себя корректно и вежливо, то и проблем не возникнет. Особо волноваться не стоит, но и держаться чересчур вольно тоже незачем – если человек слишком нервничает или, наоборот, нагловат и развязен, скорее всего, он произведет не самое лучшее впечатление. Вообще, у работодателя поводов для беспокойства намного больше, ведь он выбирает сотрудника, на которого ляжет часть ответственности за качество его будущих игр.

Игровые профессии

В любой области производства существует разделение труда, и наша индустрия не исключение. Попробуйте позвонить в любую компанию и начать с места в карьер: «Хочу разрабатывать игры! Возьмете?». Наверняка удивленный собеседник на другом конце

провода сразу же поинтересуется: «Э-э-э, а делать вы что умеете?» Под определение «разработчик игр» подпадает десяток разных профессий (в каждой из которых есть еще и несколько направлений), о самых важных из них мы сейчас и расскажем.

ПРОГРАММИСТ

Программирование – это основа основ, краеугольный камень. Именно программисты создают технологии, формируют скелет любой игры. От качества их работы зависят результаты труда остальных сотрудников, поэтому к подбору мастеров кода и компиляторов подходят особенно тщательно. И, кстати, по уровню зарплаты программисты уступают только управленцам – менеджерам и продюсерам. Специалистам этой сферы необходимо хорошее техническое образование, поэтому профильный вуз для них будет верным выбором. Ну и конечно, как и в случае с другими профессиями, без самостоятельных занятий и постоянного совершенствования программист не может состояться как профессионал.

- **Где учиться?**
  Лучший технический вуз из тех, что вы можете себе позволить.
- **Что требуется?**
  Знание математики, владение языками программирования, быстрая обучаемость и способность совершенствоваться.
- **Сколько зарабатывает?**
  После менеджеров и руководства самый высокий уровень доходов в отрасли.

ХУДОЖНИК

Если программирование мы сравнили с формированием скелета игры, то, продолжая аналогию, добавим: работа художников – это наращивание мускулов и сухожилий, без которых невозможно нормальное существование любого жизнеспособного организма. Для того чтобы преуспеть на данном поприще, нужно, как минимум, хорошо рисовать, иметь представление о композиции и цвете и свободно владеть современными пакетами трехмерного моделирования (в основном это Maya и 3ds Max). В этой профессии очень развита специализация, и каждое направление требует целого набора обязательных навыков. Например, интерфейсному художнику пригодятся знания в области классических художественных стилей и хорошее понимание юзабилити интерфейса, нельзя стать настоящими скетчистом без виртуозного умения рисовать вручную, невозможно преуспеть текстуровщику, не владеющему пакетами 2D-графики.

- **Где учиться?**
  Художественная школа и/или вуз, где обучают рисунку, живописи, основам композиции, цветоведению.
- **Что требуется?**
  Умение рисовать от руки, знание пакетов 2D и 3D-графики.
- **Сколько зарабатывает?**
  Меньше чем программисты, но больше, чем все остальные.

ГЕЙМДИЗАЙНЕР

Продолжая проводить аналогию с живым организмом, позволим себе назвать геймдизайн мозговым центром индустрии. В проект геймдизайнер привносит творческое начало. Однако если вам показалось, что в данном случае главное – постоянно выдвигать идеи, вы неправы. Специалист в этой области тем ценнее, чем лучше он знает все аспекты работы над игрой, чем выше его авторитет в коллективе, чем он образованнее и эрудированнее. Правильно было бы сравнить его с режиссером или архитектором. Поскольку получить систематическое образование пока негде, то всем, кто хочет попробовать себя на этом поприще, необходимо обучаться самостоятельно. Геймдизайнеру не обойтись без знания истории, географии, биологии, литературы. Нелишним будет знакомство с различными системами и механикой игр, жанровыми особенностями, спецификой производства, дизайном карт, созданием графики. Помогут литературные способности и навыки редактора, особенно умение быстро составлять тексты в разной стилистике, править написанное другими. В общем, эта специальность требует слишком много, чтобы рекомендовать ее новичкам – не помешает сначала пару лет поработать дизайнером карт или тестером.

- **Где учиться?**
  Хорошее гуманитарное образование и опционально техническое.
- **Что требуется?**
  Эрудиция, системность мышления, целеустремленность и глубокое знание индустрии.
- **Сколько зарабатывает?**
  Сильно зависит от проекта, компании и особенностей должности.

ДИЗАЙНЕР КАРТ

Во многих компаниях постоянно идут дебаты, считать ли дизайнера карт «белым человеком» и почти геймдизайнером или приравнять к художникам и сослать на галеры. Обычно останавливаются на первом варианте, но в любом случае это очень востребованная специальность и, что самое важное, поскольку речь идет в первую очередь о трудоустройстве, вполне подходящая для новичка. Как подготовить себя к этой работе? Элементарно – корпеть над картами, уровнями, сценариями для игр тех жанров, которые вам близки и лучше знакомы.

- **Где учиться?**
  На практике, осваивая редакторы карт популярных игр.
- **Что требуется?**
  Трудолюбие, усидчивость, общие навыки программирования.
- **Сколько зарабатывает?**
  Средний уровень дохода.

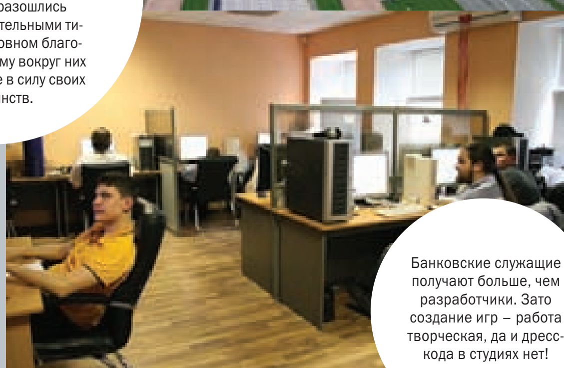
МЕНЕДЖЕР

Если игровой дизайнер – мозговой центр во всяком жизнеспособном коллективе, и он в ответе за креатив, то менеджер – это звенящий нерв, первым сигнализирующий о любой опасности или «болезни» проекта. Получить эту должность сложнее всего: даже профессиональных управленцев в индустрии не жалуют, и почти все начальники – уже состоявшиеся специалисты в какой-то области. Менеджеру для успеха требуются глубочайшее и всестороннее знание игро-

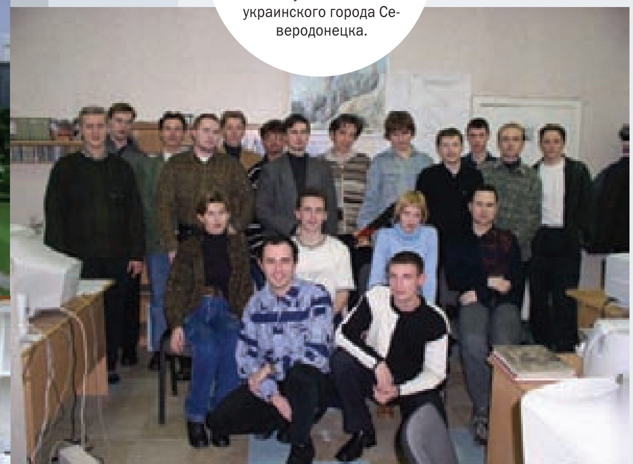
Менеджер
«Вторая Мировая»: один из наших сегодняшних экспертов, Давыд Филиппов, уже несколько лет руководит командой разработчиков из «1С», создавших, в частности, и эту игру.

Тестер
«Корсары 3»: игра запомнилась, в основном, диким количеством ошибок. Очевидно, поработай над проектом лишняя группа тестеров, ему бы это точно не повредило.

Пиарщик и игровой журналист
Lada Racing Club и Kreed – эти два названия стали символами оголтелого и ничем не сдерживаемого пиара. Сами игры разошлись весьма внушительными тиражами в основном благодаря созданному вокруг них ажиотажу, а не в силу своих достоинств.



Банковские служащие получают больше, чем разработчики. Зато создание игр – работа творческая, да и дресс-кода в студиях нет!



Чтобы ворваться в игровую индустрию, не обязательно жить в Москве. Тому пример компания Best Way из небольшого украинского города Северодонецка.

вой индустрии, лидерские качества, умение планировать, предвидеть проблемы и заранее их предотвращать, а также нечеловеческое чутье на возможные неприятности. И, конечно, богатый опыт. Мы рассказываем об этой специальности так подробно, потому что управленец – последний рубеж в карьере любого разработчика игр. Всякий талантливый программист или художник, пиарщик или геймдизайнер в определенный момент становится менеджером, и тогда ему, кроме выполнения своих непосредственных обязанностей, приходится еще управлять группой специалистов.

- **Где учиться?**
  На практике, в процессе разработки игр.
- **Что требуется?**
  Лидерские навыки, ответственность, умение планировать, высокий уровень коммуникативных навыков, опыт управления проектами.
- **Сколько зарабатывает?**
  Самый высокий уровень дохода.

ТЕСТЕР

Постепенно мы переходим от специальностей, непосредственно связанных с созданием игр, к разного рода вспомогательным, техническим работам. Тестер – наверное, самая доступная на сегодняшний день должность для человека, который не умеет рисовать, не знает основ программирования, не обладает ярко выраженными качествами лидера, но очень хочет попасть в индустрию. Это очень востребованная, а при соблюдении ряда условий и достаточно перспективная специальность. От тех, кто идет этим путем, требуется усидчивость, пунктуальность и колоссальная работоспособность, еще одно обязательное требование – аналитический склад ума. Заблуждение думать, что тестеры «просто играют в игры», на самом деле они проверяют их функциональность, что далеко не так интересно. Для примера приведу стандартный тест-кейс: проверить на корректную обработку ВСЕ кнопки игрового интерфейса. То есть абсолютно все. Причем их следует прокл/ прокликать педантично, по очереди, а если случается, что кнопка не реагирует или подставлен неправильный арт, сделать скриншот и подробно описать ошибку. Плюсы в работе тестера очевидны. Люди, сумевшие удержаться на этой позиции два-три года, приобретают не только опыт работы, но и знание индустрии, достаточное для того, чтобы двигаться дальше.

- **Где учиться?**
  Образование не является решающим фактором при приеме на эту должность, но как всегда дает преимущество.
- **Что требуется?**
  Работоспособность и усидчивость.
- **Сколько зарабатывает?**
  Низкий и средний уровень доходов.

ПИАРЩИК И ИГРОВОЙ ЖУРНАЛИСТ

Немного поразмышляв, мы решили, что правильнее рассказать об этих специальностях в одном разделе. Несмотря на то что журналист, в отличие от пиарщика, не имеет прямого отношения к разработке, их функции достаточно близки. Десятки вполне состоявшихся журналистов успешно переходили в игровые компании на PR-должности. Есть и немало примеров того, как люди, интегрированные в индустрию, благополучно сотрудничали со СМИ. И неудивительно, ведь главное для всей пишущей братии – увлекательно рассказать об игре. Только задача журналиста – быть объективным и беспристрастным, а пиарщик – стремится создать вокруг родной компании максимально благоприятное информационное поле. Для всех, кто владеет пером и не считает, что ежедневно писать по несколько сотен строк оригинального текста – непосильный труд, это вполне реальный шанс попасть в индустрию.

- **Где учиться?**
  Любой вуз, где готовят журналистов.
- **Что требуется?**
  Хороший слог, активность, организаторские способности.
- **Сколько зарабатывает?**
  Сильно зависит от должности и обязанностей.

Начните с малого, но прямо сейчас!

В игровой индустрии есть замечательный «черный вход», воспользовавшись которым можно обойти большинство подводных камней, подстерегающих соискателя, решившегося пойти по стандартному пути «резюме – собеседование – испытательный срок – работа». Речь идет о создании модификаций к уже вышедшим играм. Дело в том, что индустрия – это, прежде всего, про разработку игр, а не про белые воротнички и корпоративную этику. Поэтому человеку, не словом, а делом доказавшему свое право самоотверженно трудиться и в одиночку решать сложные задачи, двери в индустрию открыты всегда.

Прежде чем перейти к советам по созданию модификаций, необходимо прояснить пару нюансов. Безусловно, такой опыт очень полезен для новичка, и все наниматели учитывают его, выбирая сотрудников. Но надо осознавать, что работа над модом и полноценной игрой – это совсем не одно и то же. Во-первых, в вашем распоряжении есть уже апробированные технологии (тогда как в индустрии подобное случается гораздо реже, чем хотелось бы). Во-вторых, вы решаете сравнительно небольшие задачи, и потому не сталкиваетесь с особо серьезными проблемами, возникающими

в ходе любой комплексной разработки. Это хорошая тренировка, но она не сделает из вас профессионала, а послужит подспорьем на первых порах.

Руководство «Как стать разработчиком?»

1. Внимательно изучите свои любимые игры. Представьте, что с одной из них вам придется провести вместе минимум шесть-восемь месяцев. Причем предстоит не просто играть, а ковыряться в ее начинке. Готовы ли вы к этому?
2. Посмотрите, какой инструментарий существует для выбранного вами проекта: есть ли редактор, каков его функционал, насколько серьезно с его помощью можно модифицировать игру. Если официального редактора нет, изучите фанатские сайты – возможно, там найдется все необходимое.
3. Оцените свои силы и творческий потенциал: решите, что же вы хотите делать. Новую карту, кампанию, тотальную конверсию? От этого будет зависеть оценка ресурсов и времени. И помните, несмотря на то что на просторах Сети у вас наверняка вскоре найдутся единомышленники, в таком деле можно на 100% рассчитывать только на себя. Беритесь за ту задачу, с которой вы справитесь и в одиночку.
4. Напишите короткий «вижен-документ» (буквально страничку текста), доходчиво объясняющий суть модификации. Он вам понадобится еще не раз.
5. Выделите из общего плана один этап: например, создать новую карту со своим скриптовым сценарием. На практике проверьте удобство игрового инструментария, и если выполнение такой задачи затянется на недели, вернитесь к первому пункту, поскольку в этом случае вы просто не успеете закончить проект.
6. Так как в данном случае вы сами себе и продюсер, и издатель, и менеджер, найдите через Google значение слов agile и waterfall и запомните их. Подсказка: вам нужно работать по первой схеме, маленькими шажками продвигаясь к намеченной цели, «водопад» актуален только для крупных проектов.
7. Трудитесь не покладая рук. Не останавливайтесь и не пасуйте перед трудностями – помните, все, с чем вы сталкиваетесь сейчас, это подготовка к настоящему делу, и со временем все «катастрофы» покажутся мелочью по сравнению с проблемами, которые в обстановке вечного цейтнота вам, как разработчику, придется решать в дальнейшем.

Комментарии экспертов

Естественно, при подготовке такого материала мы не смогли обойтись без комментариев экспертов. Совета мы попросили у руководителя отдела разработки Давыда Филиппова из «1С» (если вы захотите устроиться в крупнейшее отечественное издательство, то, скорее всего, ваше резюме попадет именно к нему) и писателя Александра Зорича (под этим псевдонимом скрываются Яна Боцман и Дмитрий Гордевский, из-под пера которых выходят не только романы, но и сценарии к отличным играм).

Наши эксперты должны были ответить на три простых вопроса:

1. Что вы посоветуете молодым людям, решившим связать свое будущее с игровой индустрией? Куда им идти учиться, как действовать, чтобы реализовать свою мечту?

2. Как ваша компания решает кадровые вопросы? Есть ли какие-то системы подготовки или курсы для новичков? Востребованы ли сейчас в индустрии люди без опыта?

3. Если возможно, вспомните свое первое место работы в игровой индустрии? Чем вы занимались?

ДАВЫД ФИЛИППОВ («1С»)

1. Основной совет простой – учиться, учиться и еще раз учиться! Чтобы стать разработчиком игр, нужно, прежде всего, иметь багаж знаний. И он не должен ограничиваться средним образованием, лишь по той причине, что вы очень любите игры. Ведь это только на первый взгляд кажется, что в вузах преподают бесполезные дисциплины, вроде математического анализа или, еще того хуже, сопромата. На самом деле, в институтах также дают представление о научном типе мышления, то есть учат думать и анализировать, я бы сказал. Что очень полезно.

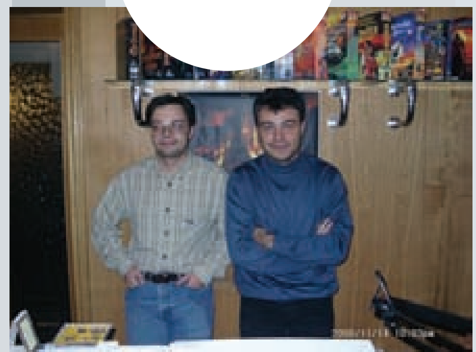
И если вы думаете, что это актуально лишь для программистов, то ошибаетесь. Мало кому нужен дизайнер с узким кругозором, не знающий азов математики, не способный аналитически мыслить. Такому «специалисту» в лучшем случае можно доверить самые простые операции, на которых он так и застрянет до самой пенсии. Во всяком случае, проблемы с трудоустройством у подобных людей налицо, и если еще пару лет назад принимали на работу всех, лишь бы люди хотели заниматься разработкой, то в нынешней ситуации компании стараются выбирать лучших – образованных, универсальных сотрудников, профессионалов.

Говорите, у нас нет вузов, которые готовят дизайнеров игр, моделлеров техники? Во-первых, специалистами не рождаются, а становятся. Во-вторых, человек, сумевший за пять лет получить специальность и успешно окончить институт, сможет легко переориентироваться, учитывая требования игровой индустрии. Открою вам секрет: технология для создания игр – это не тайные знания, которые ютятся на периферии современной науки, нет, все, что вам преподавали в вузах, применимо и в играх.

2. Раньше мы принимали разных людей. И даже опыт не являлся приоритетом, поскольку выбор оказывался не богатым. Ориентировались на желание заниматься созданием игр. Отсев, конечно, был большой, многие не смогли, не выдержали. Сейчас требования к соискателю ужесточились. Высшее образование, опыт работы, практически обязательны. Но это не значит, что новичкам ничего не светит – шанс есть, и еще какой.

То, что вы знакомы с играми, само по себе прекрасно, но пользы от этого для производства маловато. А вот если вы начнете самостоятельно создавать карты, интересные миссии, уникальных персонажей, причем заниматься этим не от случая к случаю, а длительное время, увлеченно и, главное, качественно, то станете мастером и привлечете внимание потенциального

Сергей Орловский (справа) – признанная звезда отечественной игровой индустрии.



И в России можно услышать слова истины из уст зарубежных разработчиков. Создатели великолепного «Ведьмака» поделились на КРИ секретами мастерства.

работодателя. Хотя высшее образование по-любому не повредит, уверяю вас.

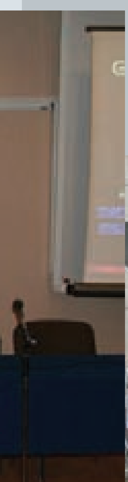
3.Первое и оно же нынешнее место работы – фирма «1С», подразделение, занимающееся созданием мультимедийных и игровых программ. До этого я никогда ничем подобным не занимался и даже не помышлял о такой карьере. Трудоустроился я, можно сказать, случайно, но ни разу не пожалел об этом. За шесть лет добился немалого: стал руководителем отдела игровой разработки, в моем послужном списке «Вторая мировая» с аддонами, «Санитары подземелий 1-2», «Искусство войны. Африка 1943», занимаюсь другими проектами, которые находятся сейчас в стадии разработки. Жизнь моя интересна и насыщенна. Ведь делать игры, как бы напыщенно ни прозвучало, – это дарить людям радость.

АЛЕКСАНДР ЗОРИЧ

1. Дмитрий: Я слабо представляю себе систему современного российского высшего образования, если честно. Поэтому давайте лучше говорить не про то, где учиться, а как действовать. Лично я вижу тут два принципиально разных практических пути. Первый – попробовать что-либо сделать самостоятельно. Конечно, сразу хвататься за создание Игры Мечты не стоит. Но можно заняться модами или любительскими аддонами к любимому проекту. Так выросла не одна команда, это вполне разумный подход.

Яна: У нашей игры «Завтра война» (и ее продолжения «Фактор К») есть дружное фан-сообщество, которое, среди прочих достижений, является коллективным автором замечательной энциклопедии нашего военно-космического мира (см. http://zvworld.ru/wiki/). Так вот, эти ребята сейчас делают к «Завтра войне» дополнение – «Священный Огонь». Хотите верьте, хотите нет, но их новые модели – отличные, миссии – интересные и неглючные. То есть у нас с Димой на глазах рождаются настоящие профессионалы! И тут уже не столь важно, будет их дополнение выпущено кем-то из издателей или продолжит существование на правах свободного фанфика, но факт остается фактом: ребята получают настоящий, полноценный опыт разработки игр. И даже если их сообщество не удастся конвертировать в профессиональную студию, каждый из них по отдельности сможет найти свое место в индустрии. В том числе и благодаря тому, что им теперь обеспечена наша протекция, ведь они выросли, зарекомендовали себя как люди, способные к самостоятельному творчеству.

Дмитрий: Именно так. А что касается второго пути, то он тривиален. Берешь ноги в руки и идешь наниматься на работу в студию. Разумеется, при этом надо уметь внятно объяснить, почему ты являешься для них ценным и перспективным кадром.



Конференция Разработчиков Игр – главное мероприятие и для маститых профи, и для новичков, делающих первые шаги в игровой индустрии.

Момент триумфа окупает все бессонные ночи. Впрочем, для разработчика главное, чтобы его труд по заслугам оценили не только коллеги, но и геймеры.

2. Яна: Наша «компания» – писатель Александр Зорич. Поэтому всерьез кадровыми вопросами нам заниматься не приходится: мы сами себя наняли на работу давно и надолго, и появления новых сотрудников не предвидится. Однако мы в отечественном геймдеве сидим уже шестой год и вынуждены прислушиваться к его проблемам, хотя нам-то хочется быть свободными творцами и витать в облаках – это, надеюсь, все понимают.

Наблюдая за развитием индустрии, вот к каким выводам мы пришли: настоящие профессионалы – всегда в дефиците. По нашему опыту, особенно это касается художников. Хороших специалистов, с нормальным классическим образованием и при этом с развитым инженерно-архитектурным подходом. Поэтому они были и будут востребованы при нулевом опыте работы. Но, конечно, мы говорим именно о профи.

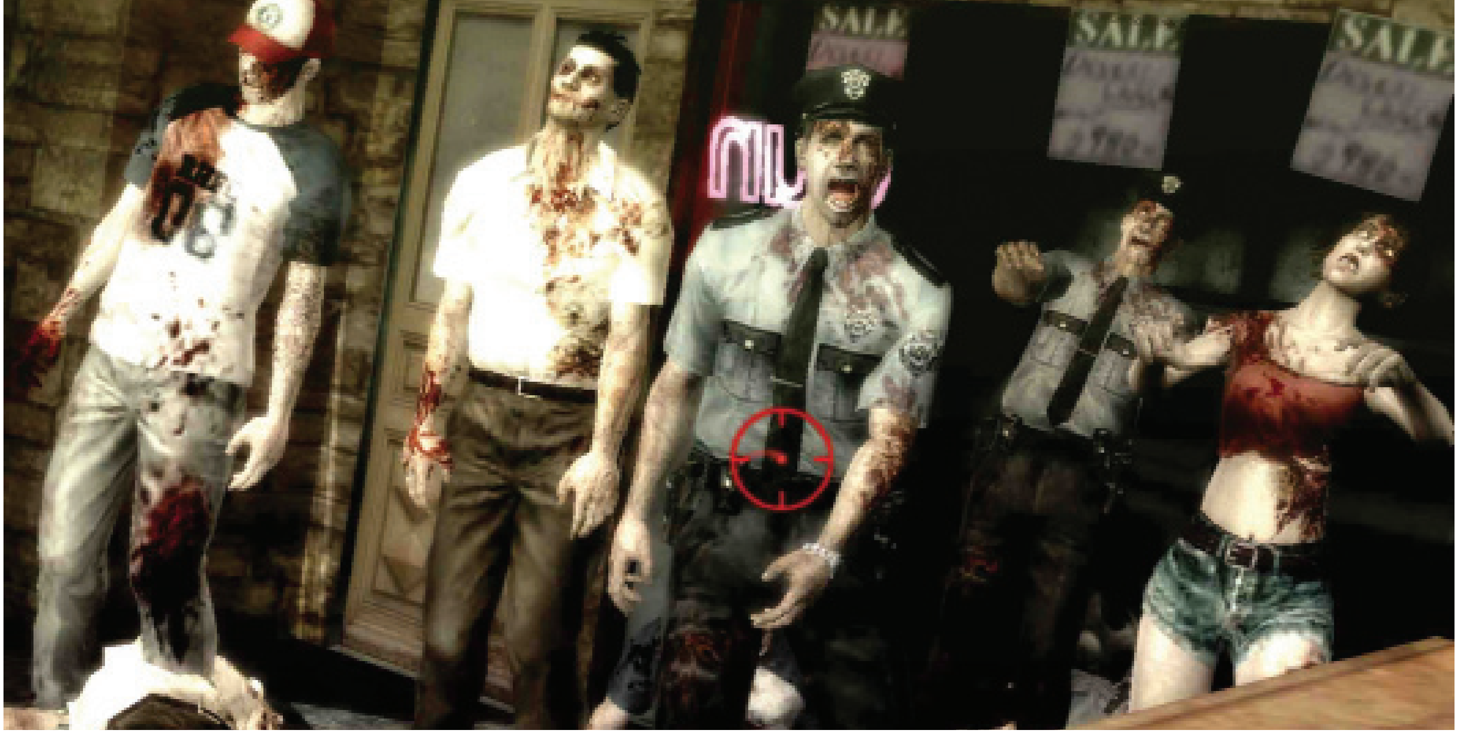
Дмитрий: И еще волшебное слово добавлю – пиар-менеджеры. Пусть со мной поспорят наши многочисленные знакомые пиарщики, но, по моему мнению, ноша их тяжела. И на своем пути встречают они немало разочарований. Поэтому, насколько я могу видеть, цикл «активной жизни» пиар-менеджера в индустрии зачастую невелик – полтора-два года. После этого он устает, у него опускаются руки, он начинает отлынивать от работы... В этот момент, строго говоря, руководитель фирмы должен немедленно брать в штат еще одного специалиста по продвижению. А предыдущего – увольнять, либо смотреть, не удастся ли второму возродить у первого интерес к «жизни». Кроме шуток, такое тоже бывает. В общем, на мой взгляд, потребность в пиарщиках высока и зачастую совершенно не важно, имеют они опыт работы в индустрии или нет. Может, даже начинающие карьеру – предпочтительней.

3. Яна: Первый полноценный наш опыт в геймдеве – это работа над сценарием игры «В тылу врага», которую создавала фирма Best Way в далеком уже 2003 году. Тогда к нам обратился руководитель студии, Дмитрий Морозов, и, спев приличествующие случаю дифирамбы нашему писательскому таланту (ему случайно попался в руки номер журнала «Если» с повестью «Топоры и Лотосы»), попросил поучаствовать в проекте. Дескать, движок у нас отличный, дома красиво рушатся, и танки отлично взрываются, а счастья – нет. И это счастье мы должны были им принести, подготовив для игры литературный сценарий. Мы с Димой не стали отказываться. Кстати, для интересующихся, наш сценарий для ВТВ доступен в Сети – http://www.zorich.ru/games/outfront/campaign1.htm.

В общем, «первым местом работы в индустрии» можно и нужно считать фирму Best Way. Хотя, будучи писателями и сценаристами, мы всегда работаем дома, то есть формально наш офис – штаб-квартира писателя Александра Зорича.

Дмитрий: Ну и надо сказать, что нам очень повезло: опыт сотрудничества с Best Way был, безусловно, позитивным. Во-первых, релиз проекта «В тылу врага» состоялся (а ведь все могло оказаться иначе: мы написали бы сценарий для игры, которую бы по тем или иным причинам заморозили; такое случается). Во-вторых, качество ВТВ оказалось на высоте, она полюбилась и геймерам, и экспертам. Это, как мы теперь понимаем, вообще большая редкость.

В итоге, мы очень быстро познакомились и подружились с издателями игры, фирмой «1С». Соответственно, когда у них в 2004 году возникли проблемы с продюсируемым ими космосимом от фирмы «Криолэнд», руководители компании сразу же вспомнили о нас и о нашем военно-космическом цикле «Завтра война». А из Best Way вскоре пришло предложение придумать историю для продолжения ВТВ. Дальше много чего еще происходило: в частности, «1С» неоднократно использовала Александра Зорича как сценариста, и в итоге у нас на счету, помимо четырех вышедших и двух почти выпущенных, еще полно неанонсированных проектов. Из-за кризиса и мутаций рынка компьютерных игр не факт, что все они когда-либо будут изданы, но это нормальная ситуация: поговорите с нашими коллегами, которые работают над ТВ-сериалами и художественными фильмами. В общем, несмотря на то что мы писали сценарии для разных студий, почти все эти компании работали с фирмой «1С». Исключение пока что составила только игра «Свод Равновесия: Бельтион» (издатель – «Новый диск»). И, соответственно, «первым местом своей работы» мы можем считать именно «1С», с которой у нас сложились самые теплые и взаимовыгодные отношения. **СИ**



КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Игры убивают

Этой весной я несколько раз был вынужден объяснять работникам непрофильной прессы, что такое игры. Опыт весьма поучительный.

Все началось с обращения ко мне корреспондента неплохого федерального журнала с просьбой… найти людей, фанатично увлекающихся «онлайновыми играми». Я осторожно поинтересовался, зачем. Выяснилось, что девушке дали задание подготовить материал о том, как во время кризиса добропорядочные мужья, потеряв работу, начинают воровать у жен деньги, чтобы оплачивать аккаунт в Lineage II или World of Warcraft. И потом с утра до вечера, понятное дело, сидят за компьютером, и не помышляя записаться на биржу труда или разослать резюме по агентствам. На такую мысль редакцию журнала натолкнуло сообщение о том, что сейчас онлайновые игры – единственный сегмент рынка, который не только не сокращается, но даже показывает рост. Когда я предложил рассказать, почему на самом деле MMORPG и браузерные игры приносят прибыль (удачная бизнес-модель, отсутствие посредников между геймером и издателем, дешевизна, доступность, легкость освоения), она отмахнулась. Дескать, ей это неинтересно. Задание – поведать о бедствиях, которые принесли игры. Даже если это единичные случаи. Естественно, отдавать журналистке на заклание нормальных поклонников MMORPG, которых она могла бы в статье выставить дебилами, я не стал.

Вторая история связана уже с телеканалом (вещающем в Интернете), куда меня пригласили на передачу с интересной темой, косвенно связанной с играми (специально не называю). Но во время записи ведущий, естественно, быстро переключился на жестокость, уход от реальности, преступления, совершаемые геймерами, и так далее. Я был к этому, понятное дело, готов и тоже рассказал все, как есть. И о том, что давно существуют возрастные рейтинги, на которые родители и у нас, и за рубежом, предпочитают не обращать внимание. И что преступлений, хоть как-то связанных с играми, насчитывается по две-три штуки в год на весь мир. Думаю, вы сами все прекрасно знаете. Ведущий – человек, что характерно, разбирающийся в теме, понимающе кивал головой, но стандартные вопросы с негативным подтекстом, тем не менее задавал. Потом пояснил – аудитории-то именно это и интересно, даже если чушь. Самое любопытное, что в эфир передача так и не пошла – уж не знаю, связано ли это с внутренними проблемами телеканала, или это такое вот проявление пресловутой цензуры.

Третья история – уже приятная. На радиостанции «Маяк» рано утром (в половине восьмого) я в прямом эфире общался с Александром Карловым и Катей Новиковой. Первый оказался заядлым геймером (хотя и отошел от игр пару лет назад), что сильно все упростило. Темы жестокости и прочих страшилок тоже поднимались, но затыкать рот мне никто не стал (да и не смог бы – прямой эфир же). Пришло много SMS от читателей с вопросами и даже просто комплиментами в адрес журнала. Уже после программы получил отзывы в таком духе: «пока я приходил в себя в попытке проснуться, вбежала жена и с удивлением сообщила про то, что на «Маяке» выступает человек, который очень разумно рассказывает про игры». Остается надеяться на то, что хотя бы часть людей, чьи мозги промыты гнусной пропагандой, прислушалась к моим словам.

Еще я на днях в Интернете нашел прекрасный текст: «По сути, фанатичное увлечение компьютерными играми – одна из форм психологической защиты, уход от повседневной реальности в виртуальную. Психологические особенности геймеров известны. Это остаточная "детскость" (см. "кидалты"), «застревание» (эпилептоидность), а также склонность к абстрагированию от реальности (абстрактное мышление преобладает над конкретным)». Честное слово, так и хочется ответить фразой Фрейда из анекдота: «Доченька, бывают сны, просто сны». И ведь потом такого вот эксперта позовут выступить на федеральном канале, где он с умным видом будет рассказывать все вот это. Хотя сам геймеров, скорее всего, никогда не видел и вообще их побаивается, и считает инопланетянами.

И последнее. Моя подруга рассказала, что все ее коллеги по работе возмутительно пустые люди– озабочены только шмотками и еще почему-то собственным здоровьем (знаете, пресловутые волшебные травки из Тибета, биологические добавки и прочее). И только. А вот если взять меня и моих «соратников» по игровой журналистике, то выяснится, что у нас увлечений полным полно, и с компьютерами они никак не связаны. Да и стандартным набором «сходить в ресторан, съездить на море в Египет, посмотреть кино» список не ограничивается. Геймеры увлекаются спортом (роликовые коньки, сноуборд, велосипед), рисуют, занимаются танцами, ездят на рыбалку, снимают любительское кино, играют в рок-группах. Но почему-то вот об этом непрофильной прессе рассказывать совсем не интересно.

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

Still Life 2: квест как западня

Запертая комната. Тикающие часы. Вокруг вас множество разнообразных вещей, но многие из них на самом деле бесполезные муляжи, а те, от которых есть хоть какой-то прок, ведут себя совсем не так, как вы привыкли – шкаф отпирается гаечным ключом, а зонтик может стать рыболовным крючком. Вы знаете, что если не сможете выбраться за отведенное время, то погибнете. Вы в плену у психопатов, у которых одна мания – делать квесты.

Наверное, это началось году в 2005. Годом раньше появился фильм «Пила», в котором злодей похищал людей и проводил их через экстремальные испытания, чтобы они научились больше ценить свою жизнь. Чуть позже вышла Still Life (продолжение Post Mortem, напомнят педанты, но сейчас это не так важно), кажется, первая игра, сделанная по образцу триллеров о серийных убийцах, таких как «Молчание ягнят», «Семь» и «Клетка», где только раскрыв извращенные мотивы маньяка, можно было вычислить его и поймать.

Единственное сомнительное удовольствие, которого мы не получили, играя в Still Life, – побывать в шкуре жертвы. Сиквел исправляет этот недочет – с весьма поучительным результатом. Итак, журналистка Палома Эрнандес, расследующая дело «палача с Восточного побережья», неожиданно знакомится с ним слишком близко... Щелк! Реальности квеста и «пилообразного» триллера сходятся на критическое расстояние... и оказываются практически неотличимыми друг от друга. Подобно разработчику адвенчуры, злодей подготавливает сцену, ставит перед жертвой (игроком) кажущуюся невыполнимой задачу, придумывает единственный способ ее решения (конечно же, сложный и неприятный) и грубую защиту на тот случай, если жертва пойдет «неправильным путем». Ясное дело, что выход из первой комнаты пазлопыток ведет не на свободу, а во вторую запертую комнату, и так далее, а правила игры в какой-то момент могут оказаться откровенно нечестными. Помните ловушки Аманды из «Пилы 3»?

В Still Life 2 нарастание напряжения передано очень искусно. Первую головоломку можно решать неспешно, «палач» демонстративно удаляется по делам, пока мы осваиваем интерфейс и удивляемся, почему дубиной окно грузовика можно разбить, а кочергой нельзя. Узнаем мы и еще одну неприятную особенность – многие предметы надо сначала осмотреть, чтобы получить возможность с ними взаимодействовать. Это логично на уровне мира игры, но игроку, который один раз уже выяснил, что вода из крана идет, вовсе не нужно вновь удостоверяться в этом при каждой загрузке «сохраненки».

Впрочем, мы забегаем вперед. Кран появится лишь во второй главе «за Палому», вместе с таймером. Героиня отравлена, и если мы за фиксированное время не найдем противоядие, ей конец. Одна, другая попытка – безуспешно. Дополнительное «маньячество» состоит в том, что мы, теоретически, можем переключиться на другую задачу – скажем, пытаться открыть дверь в надежде, что решение будет за ней... однако неправильная расстановка приоритетов приведет нас опять к экрану «Ваша героиня погибла». Но у нас же есть вторая подопечная – детектив Виктория Макферсон, которая уже идет по следу убийцы, мы же можем продолжать играть за нее! Нет, оно будет загружать сейв, или оно снова получит геймовер.

И вот мы уже знаем, что делать, и хочется побыстрее пустить воду из крана – но нет, надо вначале на него посмотреть и убедиться, что он работает. Слышите этот хохот разработчиков в наушниках? Слушайте дальше. Примерно тогда же в дело вступают маленькие друзья психопата – баги. Хотим снять ошейник (думаю, вы знаете, зачем он)? В девяти случаях из десяти мы сделаем это без проблем, в десятом игра зависнет, оставляя лишь возможность вернуться в меню. Апогея безобразие достигает, когда мы добираемся до морга, где нужно решить новую задачку на время. Однако ключом к ней служила карта памяти, которую мы подобрали в самой первой комнате, но ее содержимое почему-то не скопировалось в диктофон Паломы. На форуме игры нам ответили буквально следующее: «Да, такое происходит, если играть необычным образом. Просто загрузите сохраненную игру из предыдущей главы за Викторию, щелкните там-то туда-то...». Оно будет играть обычным образом, или оно получит геймовер! Конечно, можно загрузить старый сейв. Можно, наконец, найти искомый пароль в Интернете (вы удивитесь, какие теории о его происхождении выдвигают те несчастные, кому как-то удалось его подобрать без помощи карты памяти). Но маньякам от геймдева стоит помнить, что даже если они свяжут свою жертву по рукам и ногам, игрок всегда найдет выход. Обычно это самый нижний пункт в главном меню.

Убийца из первой Still Life изображал свои жертвы на картинах; маньяк из второй снимает про них кино. Надо полагать, антигерой третьей серии займется производством видеоигр – конечно, квестов. Мы же повременим с рецензией на Still Life 2 до тех пор, пока эта «адвенчура» не станет больше напоминать игру, а не диагноз.

На полках

Лучшие игры в продаже

Владимир Иванов

Продать одну и ту же игру два раза – дело непростое. Чтобы заманить покупателя, приходится идти на различные ухищрения: кто-то добавляет в «золотое издание» уровни, кто-то – мультиплеерные режимы, а особо творческие разработчики даже перерисовывают текстуры и улучшают анимацию.
Авторы «Хроник Риддика» решили бить наверняка и применили все три приема одновременно. К сожалению, все бестолку.
Игра прошла по натоптанной колее в третий раз: вернулись все прежние сюжетные штампы. Улучшенная графика не особенно впечатляет, дизайн дополнительных уровней навевает стойкое чувство дежа-вю, а ИИ новых противников страдает приступами острой идиотии.
Assault on Dark Athena явно создавалась под девизом «побольше того же самого, только хуже» и никак не стоит десяти часов вашей жизни. Новинку можно приобрести только в том случае, если вы не играли в первую часть или являетесь прожженным фанатом похождений Ричарда Б. Риддика.

«Страна Игр» рекомендует

Grand Theft Auto: Chinatown Wars (DS) action-adventure.freeplay	9.5
Demigod (PC) strategy.real-time/RPG.action-RPG	9.0
Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure (DS) action.platform.2D/special.puzzle	9.0
BattleForge (PC) strategy.real-time.fantasy	9.0
MadWorld (Wii) action.beat'em-up	8.5
King's Bounty. Принцесса в доспехах (PC) strategy.role-playing.fantasy	8.5
Blitz the League II (Xbox 360, PS 3) action-adventure.freeplay/racing.arcade	8.0
Fuel (PC, PS3, Xbox 360) racing.freeplay	8.0
Fire Emblem: Shadow Dragon (DS) strategy.turn-based	8.0
Rhythm Paradise (DS) special.rhythm.mini-games	8.0

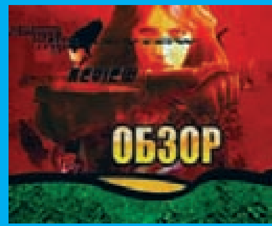
Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Рецензии

Дайджест

Смотрите также



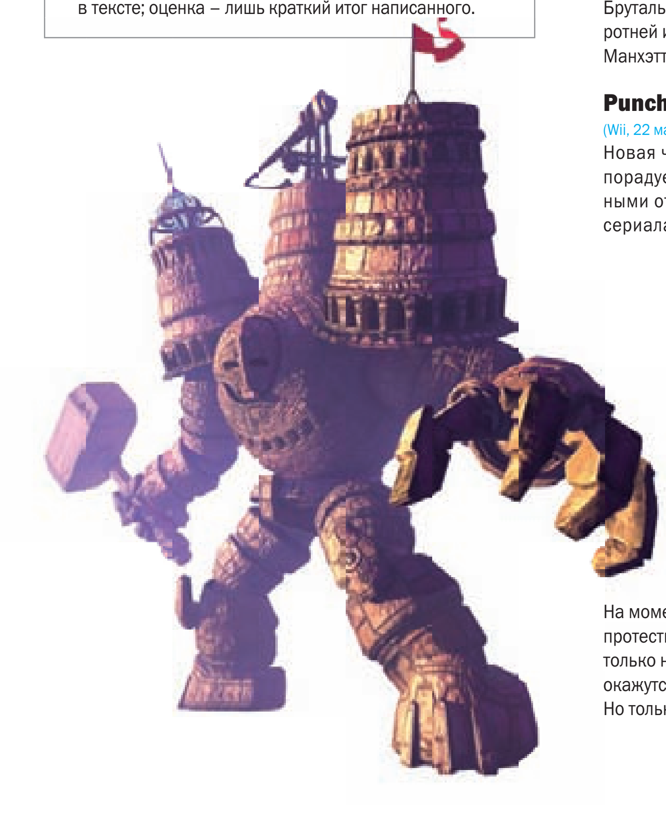
Обзоры на DVD
Видеоотчеты о лучших компьютерных и видеоиграх

Обзоры онлайн
Редакция Gameland.ru оперативно делится мнением об играх

Обзоры на TV
Телепрограммы «Без винта» и «Проходняк» на Gameland.TV

Наши правила

Каждая рецензируемая игра тщательно изучается лучшими экспертами «СИ». По итогам тестирования пишется статья, которая публикуется в журнале. Параллельно готовится сопутствующий видеоматериал на диске. Так вы, дорогие читатели, можете составить собственное представление об игре и решить, понравится она вам или не очень. А когда попробуете ее сами – сможете сравнить наши впечатления. Если вам по каким-то причинам некогда читать статью – вы можете ознакомиться с кратким списком плюсов и минусов в правом верхнем углу рецензии. Для справки мы также выставляем численные оценки (применяется десятибалльная шкала, где 10 – это «идеально», 8 – «отлично», 7 – «хорошо»; игры с оценкой ниже 5 баллов мы вообще не рассматриваем) и выдаем медали за различные достижения – например, графический движок или сценарий. Обращаем внимание: мнение редакции «СИ» наиболее полно выражено именно в тексте; оценка – лишь краткий итог написанного.



Также в этом месяце

inFamous
(PS3, 29 мая 2009 года)

Freeplay-проект и по совместительству психологическая драма от авторов Sly Raccoon. В центре внимания – несчастный курьер, получивший способность манипулировать электричеством.

The Sims 3
(PC, 5 июня 2009 года)

Не нуждающийся в представлении симулятор жизни наконец-то обзаводится не очередным дополнением, а полноценным новым выпуском.

Brain Exercise with Dr. Kawashima
(PC, 29 мая 2009 года)

Nintendo сделала доктора Рюту Кавасиму суперзвездой. Сперва он помогал Ubisoft в работе над Mind Quiz, а сейчас одолжил свое имя Namco Bandai, сотворившей еще один сборник мини-игр для тренировки мозга.

Prototype
(PC, X360, PS3, 12 июня 2009 года)

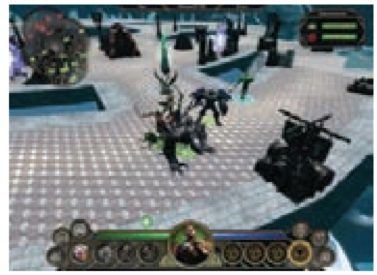
Брутальный freeplay-экшн про мутантов, оборотней и армию в постапокалиптическом Манхэттене.

Punch-Out!!
(Wii, 22 мая 2009 года)

Новая часть шутейного бокса от Nintendo порадует любителей ретро многочисленными отсылками к NES-и SNES-выпускам сериала.

На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.

Новые темы



Demigod
Две команды полубогов рвут друг друга на четвертьбогов, однувосьмуюбогов, одну шестнадцатуюбогов и так далее.

Читайте на странице 54

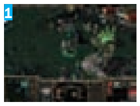
Patapon 2
Второй части не угнаться за оригиналом. Хотя это все еще очень увлекательная игра, избыточные возможности и перенасыщенная схема апгрейда юнитов портят настроение.

Читайте на странице 62

X-Men Origins: Wolverine
X-Men Origins: Wolverine никогда не сможет тягаться с той же God of War, но все же это весьма достойный слэшер по кинолицензии. Для нынешних времен – редкость!

Читайте на странице 78

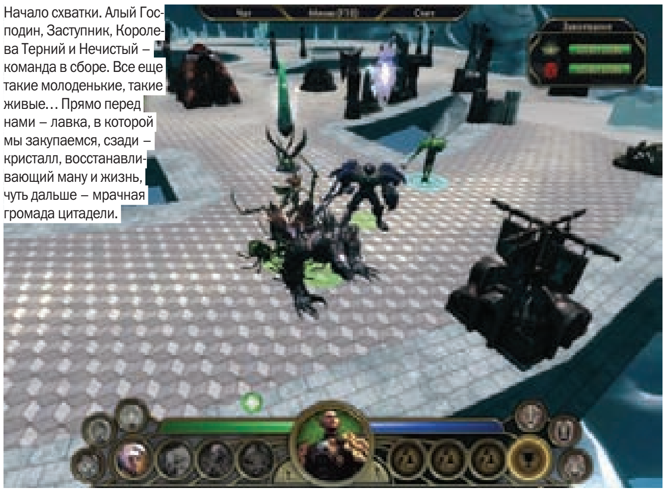
ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 DotA Allstars
2 Supreme Commander
3 Warhammer 40,000: Dawn of War II

9.0

ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА — СТРАНА ИГР



Начало схватки. Алый Господин, Заступник, Королева Терний и Нечистый – команда в сборе. Все еще такие молоденькие, такие живые… Прямо перед нами – лавка, в которой мы закупаемся, сзади – кристалл, восстанавливающий ману и жизнь, чуть дальше – мрачная громада цитадели.

Для начала – в лавку. Берем простенький панцирь, на какой хватает денег, бутылочку для восстановления жизни на крайний случай и свиток телепорта – чтобы быстро вернуться в магазинчик, когда поднакопим деньжат.

ТЕКСТ
Алексей Арбатский

Demigod

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time/RPG.action-RPG
Зарубежный издатель:
Stardock
Российский издатель:
«1С»/Snowball
Разработчик:
Gas Powered Games
Системные требования:
CPU 2.4 Ггц, 1 Гб RAM, 128 VRAM
Количество игроков:
до 10
Онлайн:
www.demigodthegame.com
Страна происхождения:
США

В игре пять или шесть полей-карт, по структуре, в общем-то, мало отличающихся друг от друга. На двух разных концах поля стоят цитадели каждой из сторон. Наша – это надежда и оплот, потерять ее – значит, лишиться всего, а вражью надо взять любой ценой. Но пока до цитадели супостатов доберешься, семь потов сойдет, поскольку все три-пять ведущих к ней проходов ощетинились силовыми вышками, башнями с лучниками и целыми крепостями-бункерами. Придется провести не один и не два штурма и не раз откатиться, обливаясь кровью, прежде чем падет заветный бастион.

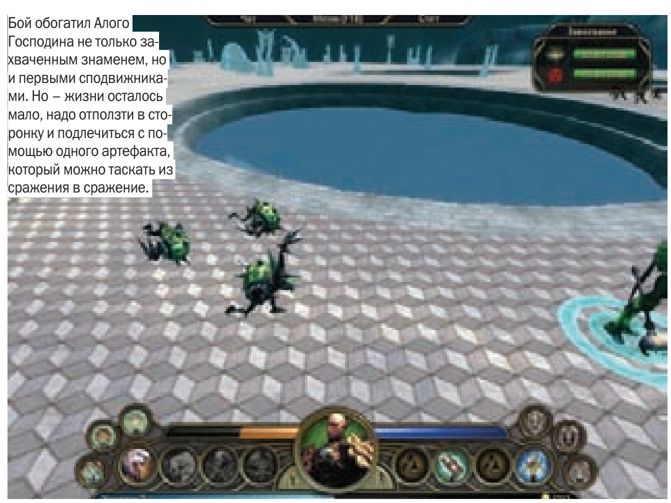
Цитадель, кроме того, что почти неприступна, обладает еще одной приятной особенностью. В нее можно вкладывать золото, получая за это разные бонусы – дополнительный опыт героям, больший доход и т.д. Отдельная ветка развития помогает вам усилить свои строения, сделав их мощнее и опаснее.

Кроме башен и цитадели на карте есть еще несколько важных и притом неразрушаемых построек. Рядом с каждой из них красуется флаг – кто захватил штандарт, того и тапки.

Прежде всего, это порталы. Оттуда периодически вываливает толпа бойцов и начинает крушить вражеских героев и здания. Поначалу наши вояки маленькие, слабенькие и кашляют. Но, опять-таки, прокачивая заветную цитадель, их можно значительно усилить, а заодно и разнообразить. Приятными и полезными дополнениями к прущей в атаку толпе пехотинцев и стрелков сначала станут жрецы-целители, потом летающие ангелы, осадные катапультозавры™ и великаны.

Поведение вашей армии просто и незатейливо: бойцы, словно живые волны, накатываются на вражеские башни, сражаются под стенами с такими же неудачниками и пытаются сокрушить бастионы. Если им не помочь в тяжелом ратном деле, они бесслав-

Первый бой за флаг лавки артефактов. Строго говоря, его плодами мы сейчас воспользоваться не сможем – там все вещи очень дорогие. Зато каждый новый флаг приносит очки, позволяющие делать более сильные апгрейды в цитадели – и позже это сыграет свою роль.



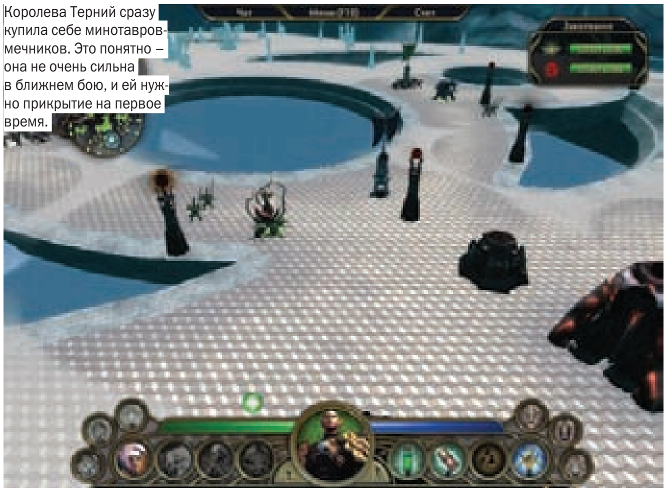
Бой обогатил Алого Господина не только захваченным знаменем, но и первыми сподвижниками. Но – жизни осталось мало, надо отползти в сторонку и подлечиться с помощью одного артефакта, который можно таскать из сражения в сражение.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Быстрое, динамичное, великолепно сделанное мочилово в стиле DotA. Сбалансированные персонажи, отличающиеся друг от друга специальными способностями и тактикой.

НЕДОСТАТКИ Перед нами пусть и высококачественный, но клон «доты», только вместо двухсот героев их здесь всего восемь. Дизайн игры настолько своеобразен, что может напугать человека со слабыми нервами.

РЕЗЮМЕ В эпоху царствования брендов и раскрутки некоммерческий проект DotA Allstars не мог не затеряться. Игра, появившаяся почти случайно, до сих пор с трудом находит путь к геймеру. И все-таки находит, ведь в мире Интернета коварным корпорациям не так-то просто спрятать хорошую вещь. Но эти самые коварные нанесли ответный удар – скопировали народную игру. Будем надеяться, что хотя бы клон принесет славу новому, пока непризнанному жанру, тихонько заведшемуся в подполье Blizzard. И, да, оценку Demigod получает, конечно, на двоих с DotA Allstars.



Королева Терний сразу купила себе минотавров-мечников. Это понятно – она не очень сильна в ближнем бою, и ей нужно прикрытие на первое время.

Основная идея игры проста как чайник. Выбираете себе персонажа-героя (в Demigod они называются полубогами) и жмете кнопку «Начать турнир». После чего вам выдают сподвижников и противников из числа остальных полубогов. Получается две команды. Они «десантируются» на игровое поле и начинают мочить друг друга не на жизнь, а насмерть. Ну, это, конечно, вкратце. На самом деле процесс смертоубийства обставлен сложно, интересно и даже торжественно.

но сгинут. Управлять этими войсками нельзя, а вот пособить им вполне стоит – подвернись воякам представители команды соперников, и их заодно расколошматят. Однако стоит неприятелю захватить флаг рядом с порталом, и из него полезут уже враги. Кстати, эта армия – единственное население карты. В отличие от DotA Allstars* в Demigod совсем нет вольных монстров.

Из золотых шахт прямиком в лавку артефактов

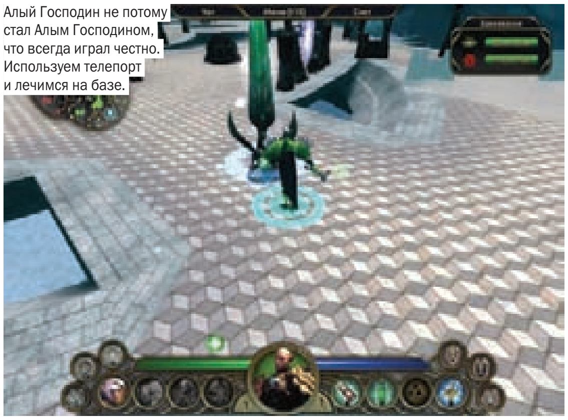
В игре, как и в жизни, без презренного металла никуда. Видимо, поэтому второй вид построек – золотые шахты, исправно дающие нам доход. Выручка делится между всеми героями одной стороны по-честному. И это хорошо, ведь без денежек и самому крутому полубогу не продадут даже простенькие ботинки навесного пинания, а нищий герой станет мишенью для самых гнусных насмешек со стороны богатых товарищей.

Большинство необходимых для жизни предметов игрок покупает в лавке при своей цитадели (кстати, флага около нее нет, а значит, захватить торговую точку враг не может). Но самые крутые, дорогие и волшебные вещи продаются в отдельном магазинчике, а он как раз флажком

Мы свалили Измаила! Он очень впечатляюще разваливается на куски. А мои колобки уже грызут одну из вражеских башен. Это не только откроет нам проход к цитадели, но и помешает противнику «скакать» к самому флагу. Поскольку телепортироваться можно только к своему зданию.

На помощь врагу прибывает красавчик Регул. Он снайпер… И самый ненавистный враг! Обиднее всего, что мои верные колобки полегли при штурме вражеской башни, а один на один он, пожалуй, посильнее будет!

* **DotA, если кто не знает, расшифровывается как Defense of the Ancients.**


Алый Господин не потому стал Алым Господином, что всегда играл честно. Используем телепорт и лечимся на базе.

Заглянем в цитадель – не можем ли мы уже что-то апгрейдить? Увы, пока нет.

Идем на добычу новых приспешников – ай-ай, на этот раз придется сражаться самому – никого нет поблизости!

На коробке с игрой честно написано – потрясающая графика. Так вот, она действительно потрясает. Я – сухарь, циничный варгеймер, легко могу простить игре, если в ней дивизии и корпуса будут обозначаться квадратиками с циферками, лишь бы она была хорошей. Но тут, скажем так, своеобразие дизайна чуть не заставило меня вовсе отложить диск в сторонку. Так что готовьтесь – чтобы поиграть в действительно классную наследницу великой DotA Allstars, вам придется привыкнуть к ну очень «самобытным» героям. Самое удивительное на этом фоне – отличная анимация персонажей! У каждого есть несколько видов красивых ударов, враги отлетают, получая особенно мощный хук, пролетев, могут свалиться с края карты. Особенно радуют боевые колобки Алого Господина. Идя в атаку, они смешно размахивают лапками, а иногда, чтобы ускориться, в порыве энтузиазма катятся на врага. Забавно (только не в ходе боя!) – разогнавшись, колобок может промахнуться мимо края карты и упасть в пропасть. Упс!

Кардинал Мазарини, как известно, говаривал про Д'Артаньяна: «Даже ошибки этого человека приносят мне пользу!» Глядя на DotA Allstars и вспоминая, что популярнейшая игра возникла из близзардовского Warcraft III в далеком 2004 г., мы смело можем сказать то же самое про ребят из Blizzard, не заметивших скромную падчерицу на своей кухне. А Золушка тихонько выбралась из замка и стала блестящей королевой в огромном государстве. Ее подданные даже утверждают, что-де жителей в нем больше, чем в самом World of Warcraft! Вот сколько деньжищ прошло мимо клюва!
И самое интересное в истории предшественницы Demigod то, что это действительно «народная» игра. Над картой и героями работали три разных программиста, передававшие по наследству бразды правления, улучшавшие код, вводившие новых героев и уточнявшие баланс, – но и персонажей, и сообщения по балансу и багам они получали от игрового сообщества фанатов! DotA выросла исключительно благодаря этому самому товариществу энтузиастов.

И вот у меня опять есть верное войско!

отмечен, и чтобы покупать там товары, этот флаг надо контролировать.

По шмоту встречают...

Итак, в начале каждой схватки мы появляемся около цитадели голые и босые. У нас есть немножко денежек, на которые можно купить снаряжение, баночки-бутылочки и даже нанять нескольких сподвижников.

Снаряжение в игре вполне стандартное – панцири отвечают за защиту, шляпы и шлемы за пополнение маны, сапоги и лапти за скорость, перчатки за силу удара.

Хотя немного странно, что герой может спокойно напялить на себя все пять панцирей разом и их бонусы благополучно суммируются!

А вот сподвижники – штука более интересная, для них предусмотрены три специальности и четыре уровня. Все они разные: жрецы-лекари, вальяжно разъезжающие на самоходных креслах-качалках, минотавры-самураи с двуручниками и странные насекомообразные существа, изображающие стрелков.

Вызывать их можно за ману. Получив приглашение, они послушно следуют за начальником, по мере сил пригождаясь. В отличие от живых волн из порталов эти бойцы вполне себе управляемы.

... по спецабилкам провожают!

Для каждого героя предусмотрено разветвленное дерево развития из пяти-шести «ветвей». Поднимая уровень тяжелым ратным трудом (а также общественно полезными деяниями вроде захвата флага), игрок может получить одну из специальных способностей.

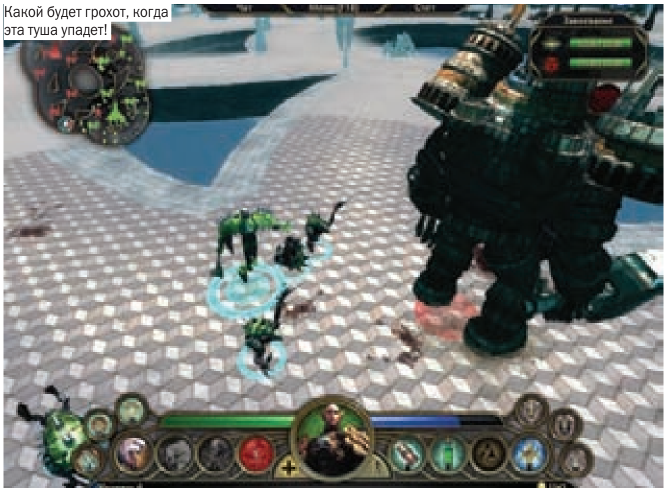
Ограничен выбор, во-первых, тем, что открываются они постепенно, а не все разом, а во вторых, дальше двадцатого уровня расти нельзя, так что взять все не получится. Двадцатый уровень... Где же я это уже слышал, а?! Эх-хе, господа клонировщики! Надо лучше маскироваться, хотя бы для приличия!

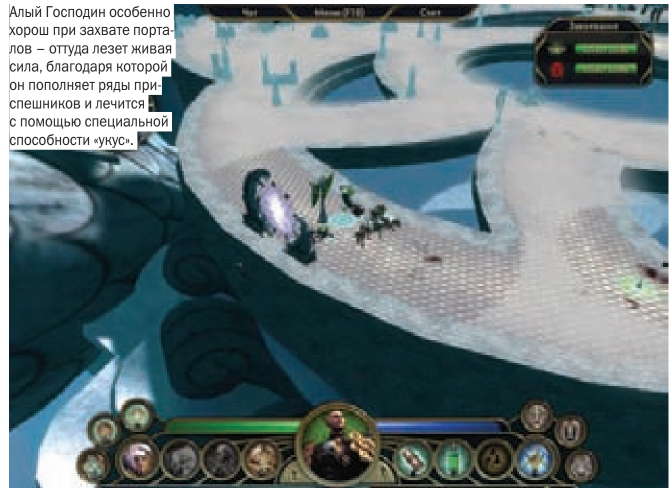
И специальные способности героев, и они сами, очень интересны, да и баланс их выверен. Игра за мага – это одно, а за ассасина – совершенно другое. Более того, в зависимости от направления прокачки мы получаем различия в тактике и поведении персонажей.

Например, Алый Господин. Он полководец, то есть может иметь сподвижников (а другим героям, ассасинам, боевые товарищи не положены). В самом начале игры у него есть весьма полезное свойство: если неподалеку кто-то погибает, Господин получает зеленого боевого колобка в качестве соратника.

Из этого что следует? На первом уровне можно вообще не лезть в бой! Встал рядом со схваткой маленьких человечков, словно скучающий декадент морщишься, рассматривая неидеальный пейзаж, да приговариваешь: «Ловись, рыбка большая и маленькая». Глядь, через несколько минут без всякой лавки у тебя есть уже маленькая армия. В начале колобков всего четыре. Но развив эту способность, их можно завести десяток, улучшить им броню и скорость, и вскоре колобки будут радовать не только прекрасно сделанной смешной анимацией, но станут реальной и весьма грозной силой.

МЫ ПОСТОЯННО РЕШАЕМ, КАКИЕ ДЕЛА ВАЖНЫ, А КАКИЕ НЕ ОЧЕНЬ. НО ВАРИАНТЫ ВСЕГДА ПРОСТЫ, ЧЕТКИ И ПОНЯТНЫ.


Какой будет грохот, когда эта туша упадет!


Алый Господин особенно хорош при захвате порталов – оттуда лезет живая сила, благодаря которой он пополняет ряды приспешников и лечится с помощью специальной способности «укус».

Для этого, конечно, придется здорово «вложиться» именно в «колобковую» ветку. А за них, между прочим, отвечают аж три линии: одна за шансы на получение колобков, другая за их количество и силу удара, третья за скорость удара и очки жизни.

Тяжело быть вампиром! Зато, развив личные способности, можно устроить прекрасное комбо – пролетел сквозь толпу пехотинцев неприятеля, превратившись в стаю летучих мышей, собрал вагон опыта за то, что все недруги сдохли в корчах, получил новый уровень – и вот на месте чужой армии толпа верных колобков! И ты уже кусаешь вражеского героя, который хотел выйти из боя и подлечиться – ему тоже здорово досталось от летучих мышей. Отличная комбинация!

И это только один из вариантов. А может быть, стоит развить способность к превращению в туман, чтобы ослаблять врагов и помогать друзьям? Или усилить вампирский укус? От того, что выберет игрок, зависит тактика на поле боя, так что даже с одним героем можно очень долго провозиться, с удовольствием пробуя разные пути развития.

Сухой остаток

В итоге мы имеем игру, схватка в которой займет около часа, – в самый раз схлестнуться с коллегами после работы или вечерком дома. Не напрягаясь и не засиживаясь до утра, может быть…

Но зато это будет – час полной жизни. За время одной стычки вы испытаете все то, что в Lineage II займет полгода-год. Побежали, отбили атаку врага на нашу крепость – глядишь, надо помочь товарищу по команде. Пособили вроде, прикрыли – ох, жизни-то совсем кот наплакал, да и денежки накапали – надо бы новые сапоги купить! Бежим к лавке. Купили, подлечились, огляделись – вон там наши дерутся с городскими, а вон там – флаг никем не занят, а флаг за портал отвечает. Куда бежать?

Главное, чем захватывает этот, в общем-то, шутерный, подход к игре, – ясно позиционированный выбор действий, причем очень стратегичный.

У нас вечно куча дел, и надо разобраться, какие из них важные, а какие не очень. Но главное, варианты решения всегда просты, четки и понятны. На что потратить деньги? Как развиваться? Куда бежать? Всегда игрок может быстро и точно понять, между чем и чем он выбирает. Именно это делает игру великолепно захватывающей, цепляющей очень крепко!

Казалось бы – сюжет и игровая вселенная никакие; с другой стороны, юнитами поуправлять не дают, ну, кроме армии сподвижников, которая, впрочем, может разрастись у того же Алого Властелина аж до шестнадцати бойцов: десяток колобков, да по паре мечников, стрелков и жрецов.

Зато – прекрасная динамика и море адреналина. Тут тебе возможность и решение принимать, и собственную тактику формировать – а значит, есть над чем подумать. **СИ**

СЕКРЕТ!

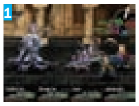
Несколько раз во время игры мне неожиданно сообщали про уже мертвого персонажа – ваш герой, мол, убил такого-то врага. Я недоуменно смотрел на таймер смерти, отсчитывающий время, через которое снова войду в игру, и ругал бракоделов-разрабов, пропустивших такой баг. Пока внимательно не прочитал описание способностей Алого Господина. Отходя в лучший мир, каждый герой оставляет на поле скромное наследство – бутылочку с запасом здоровья или маны. Алый Господин, развивая свою способность к регенерации, научается делать одну маленькую гадость. Напоследок. Он оставляет отравленную бутылочку, которая выглядит как настоящая. Раненный вражеский герой подлетает к ней, выпивает и… погибает, принося нам призовые деньги! Очень по-нашему, по-вампирски!

Мы с Нечистым свалили ту башню, от которой меня когда-то отогнал паршивец Регул.

Новый враг – Фудзияма. Очень сильный маг!

Окно способностей персонажа. Скоро появится возможность превращаться в стаю летучих мышей.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

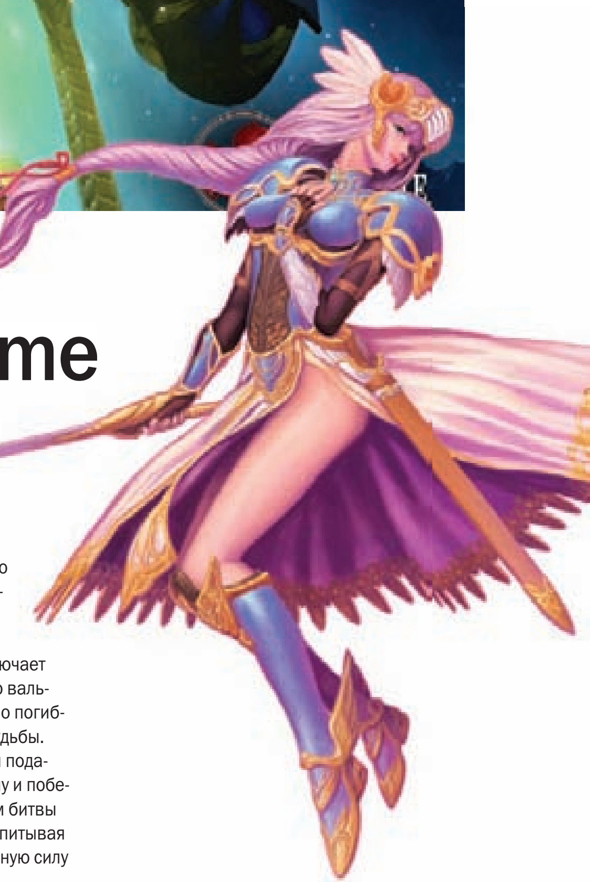


1 Valkyrie Profile
2 Vanguard Bandits
3 Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift

7.0

ТЕКСТ
Сергей Цилюрик

› Valkyrie Profile: Covenant of the Plume



Сериал Valkyrie Profile всегда был новаторским – и Covenant of the Plume исключением не стала. Превратившись в TRPG, она сохранила знакомую боевую систему и даже привнесла в сценарий нелинейность – но, увы, стать по-настоящему хорошей игрой это ей не помогло.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
role-playing.tactical
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
tri-Ace
Количество игроков:
1
Онлайн:
http://na.square-enix.com/vpcp
Страна происхождения:
Япония

Сюжет Covenant of the Plume вызывает недоумение. Рассказ ведется вовсе не о грациозной валькирии, а о простом деревенском пареньке Вилфреде, чей отец пал в бою и был призван в ряды эйнхериев. Иные посчитали бы это великой честью, но не Вил. Лишившись главы, семья нашего героя потихоньку развалилась: младшая сестра умерла от голода, а мать, не выдержав горя, сошла с ума. Во всех своих потерях Вилфред обвинил валькирию – мол, это она, богиня смерти, украла у него отца и разрушила семью. И решил он валькирии отомстить. Вот же дурак, а?

Дуракам, впрочем, везет – нелепо погибнув от лап монстра, Вил попадает в мир мертвых к Хель, и она, обрадовавшись его решительности, дает парню второй шанс. Вилфред заключает с Хель договор, и та превращает перо валькирии, оставшееся у героя на память о погибшем отце, в чудодейственное Перо судьбы. Используя обретенный артефакт, Вил подарит своему другу нечеловеческую силу и победу в нелегком бою, но с завершением битвы оборвется и жизнь товарища. Так, напитывая Перо кровопролитием, Вил копит темную силу для решающей битвы с валькирией.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Отличный дизайн персонажей, нестандартный подход к изложению сюжета, верность духу сериала.

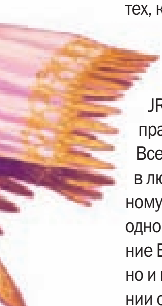
НЕДОСТАТКИ Нет ярких героев, нет озвучки, нет глубины боевой системы. Сражения слишком заунывны и однообразны. Каждый сценарий в отдельности чересчур краток и пресен.

РЕЗЮМЕ Если бы Covenant of the Plume не была столь неординарна, ее оценка оказалась бы заметно ниже. Как TRPG она не представляет собой ничего, все три рассказанные истории по отдельности скучны и коротки. Но удивительная корреляция этих сценариев, честная свобода выбора судеб героев и неподдельный трагизм повествования делают игру по-настоящему уникальной – как и ее предшественниц, до уровня которых Covenant of the Plume, к сожалению, совсем не дотягивает.

Используем Перо. После боя папочка юной лучницы прольет не одну слезу над ее телом.

Сериал Valkyrie Profile до сих пор состоял всего из двух игр, но их сюжеты настолько переплетены, а развязка настолько ультимативна, что придумывать продолжения к истории, завершенной в «Сильмерии», просто невозможно. Поэтому Covenant of the Plume – приквел к первой части, повествующий о тех временах, когда Леннет верой и правдой служила лорду Одину, а Рагнарёк еще не маячил на горизонте. События двух игр разделяет несколько десятков лет – определить это можно по возрасту Гандара, виллнорского волшебника, бывшего в Lenneth глубоким стариком, а в Covenant of the Plume появляющегося в самом расцвете сил. Больше знакомых персонажей (не считая мимолетных появлений некоторых богов), увы, в «Пере» не увидеть. Из трех вариантов финала, к слову, каноничной стоит считать концовку «В», для получения которой за всю игру нужно применить Перо лишь на одного соратника (друг Вила, непременно гибнущий в завязке, не в счет). Именно она объясняет, почему в начале первой части Леннет была лишена воспоминаний о мирской жизни – а уж что из этого вышло, все мы прекрасно знаем.

Вилу сложно сопереживать. Его трагедия понятна, но поведение вызывает недоумение. На протяжении всей игры юношей движет лишь банальная месть, причем обращенная совершенно не по адресу. Проблемы с мотивацией наблюдаются и у большинства персонажей, к Вилфреду присоединяющихся. И все они – все без исключения – столь же низки, пусты и омерзительны, как и главный герой. Предатели, лгуны, убийцы, одержимые местью и безумцы – один другого краше. Сценарист Covenant of the Plume позаботился о том, чтобы в ней не осталось ни одного однозначно положительного персонажа.



Возможно, это немного облегчит совесть тех, кто соберется-таки применять в сражениях Перо – то есть жертвовать жизнями братьев по оружию ради легкой победы. В отличие от подавляющего большинства JRPG, Covenant of the Plume дает игрокам право выбора. И выбор этот сюжетно важен. Всего в игре пять глав, и, начиная со второй, в любом бою мы вольны скормить кровожадному подарку владычицы преисподней душу одного из подопечных. Наше решение – решение Вилфреда – влияет не только на развязку, но и кардинально меняет его судьбу на протяжении оставшихся глав. Так, отрекшись от использования Пера, Вил откажется мстить валькирии и постарается предотвратить грядущую гражданскую войну. Но если мы выберем многочисленные хладнокровные убийства друзей во имя вендетты, Вил, напротив, примкнет к жаждущему кровопролития принцу. Всего в игре три пути, и, однажды свернув с «доброго», можно забыть о нем навсегда – мертвых уже не вернуть. По иронии, именно «добряков» ждет титанической сложности босс, ни в какое сравнение не идущий со всеми прочими противниками.

Одно прохождение Covenant of the Plume займет совсем немного, 10-12 часов. Но в том-то и дело, что, не пройдя все три сценария, не поймешь, кто стоит за теми или иными событиями, не разберешься в поступках многих героев, не увидишь сути в сюжетных поворотах. А ведь используя Перо, Вил меняет не только свою судьбу! Возвращаться к Covenant of the Plume – все равно что смотреть «Эффект бабочки»: вроде бы и персонажи все те же, а события с ними происходят совершенно иные. Лишь пройдя по всем трем дорогам истории и собрав мозаику воедино, можно отметить хорошие стороны сценария. Но каждое отдельное прохождение будет коротким, ненасыщенным, не увлекательным. По сравнению с какой-нибудь классической JRPG, любая из «новелл» Covenant of the Plume выглядит бедно.

Вверху: Вид из космоса на планету в игре по мотивам скандинавской мифологии – верх безвкусия. Где Иггдрасиль?!

Вражеские мечники применяют магию, а наши не могут. Игра как бы издевается над нами.

Разнообразных врагов тут куда меньше, чем в предыдущих частях.

Не ахти оказались и сражения: для TRPG в Covenant of the Plume слишком мало глубины. Взять хотя бы до неприличия ничтожное число управляемых персонажей в бою – четыре. Впрочем, хитрые тактические маневры тут и не нужны: все схватки проходят примерно по одной схеме. Наша цель – добиться, чтобы враг находился в радиусе действия атак всех персонажей (то есть, мечников подвести поближе, а лучников отвести подальше), после чего напасть хотя бы одним из них – все остальные подключатся автоматически, и начнется типичное для Valkyrie Profile сражение на отдельном экране. Каждая из четырех основных кнопок DS отвечает за атаку конкретного бойца, причем стоит помнить, какие из них подбрасывают врага вверх, а какие отталкивают прочь, чтобы ни один удар не прошел мимо цели. Ежели удалось набрать линейку Soul Crush, те герои, чье оружие подобное позволяет, применят по суператаке – и этого обычно хватает, чтобы убить практически любого врага дважды.

Зачем дважды? Всему виной договор с Хель, обязывающий Вила питать Перо если не душами товарищей, то хотя бы безмерной жестокостью в бою. Перед каждой сюжетной стычкой Вил получает запрос на определенное число «греха», которое нужно получить, избивая врагов после того, как их HP достигнут нуля. Если не выполнять ее условий, Хель натравит на Вилфреда противников, куда более сильных, чем ранее. Если же подыгрывать владычице Нифльхейма, то она вознаградит дарами, а перевыполнив план, можно рассчитывать на еще более замечательные призы.

Необходимость заполнять линейку «греха» довлеет над битвами и обязывает использовать вышеописанную тактику с одновременной атакой всеми персонажами – без этого попросту не заполнить шкалу. Команда с сокращенным составом, скорее всего, не наберет и на Soul Crush, а без него колотить супостата придется в несколько заходов, получая после каждой попытки ответные тумаки. К слову, противники также имеют привычку наваливаться всем скопом, если есть такая возможность – поэтому всегда важно держать в уме местоположение врага и радиус действия оружия.

Очень многие битвы притянуты за уши, поскольку не подкреплены ничем, кроме необходимости продлить безмерно короткую игру. А еще зачастую приходится проходить по два-три уровня без возможности сохраниться, что, право слово, уму непостижимо. Да, в игре есть функция Quicksave, но временное сохранение стирается при первой же его загрузке, и это значит, что, оплошав в конце длинной цепочки боев, придется начинать все заново. Да и необходимость постоянно пинать трупы врагов делает сражения куда более однообразными и скучными.

Что касается графического оформления игры, то с одной стороны, от DS многого и не стоило ждать, а с другой, Valkyrie Profile всегда нас удивляла. Версии для PS one, и PS2 можно было без зазрения совести назвать невероятно красивыми; в случае с DS этот эпитет более пристал новаторской The World Ends with You или технологичной Metroid Prime Hunters. A Covenant of the Plume – так, ничего особенного. Декорации серы и не запоминаются ровно ничем, спрайты персонажей тоже особого восторга не вызывают. Крутых заставок для Soul Crush-способностей волшебников, как в первой части, нет. Впрочем, оно и понятно – памяти не хватало, ведь для Covenant of the Plume Square Enix использовала лишь гигабитный картридж – в то время как для Suikoden Tierkreis Konami расщедрилась на вдвое больший объем, куда уместила и ролики, и озвучку. Но скупой платит дважды: Square Enix взяла да сделала англоязычную версию «Пера» немой. Да-да, значительная часть диалогов в японском релизе была озвучена, а нам досталась урезанная игра, где все реплики героев ограничены боевыми криками. Довершает картину тот факт, что едва ли не весь саундтрек Covenant of the Plume составляют мелодии из первой части Valkyrie Profile. Стыд и срам.

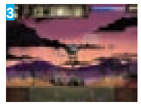
В итоге Covenant of the Plume можно назвать разве что любопытной – но никак не гениальной, в отличие от двух предшествующих. Она никоим образом не портит сериал, не нарушает его канонов, как это произошло с Suikoden Tierkreis, но и практически ничего не добавляет. А для тех, кто фанатом Valkyrie Profile не является, она – лишь неординарная история в оболочке посредственной TRPG. **СИ**

Магия создана аппаратными силами DS и выглядит весьма пристойно.

Если окружить противника, шкала Soul Crush будет наполняться быстрее.

Как водится, нужно точно рассчитывать последовательность атак, чтобы они не уходили «в молоко».

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Patapon
2 Mevo & the Grooveriders
3 Steam Brigade

7.5

ЗА АРТ-ДИЗАЙН
СТРАНА ИГР

ТЕКСТ
Марина Петрашко

Patapon 2

Когда вдруг большие дяди или тети начинают вести себя как младенцы, это вызывает, как минимум, недоумение. Если только они не японцы. Им можно, так исторически сложилось. Взрослая японская тетя, с наивным лицом фальцетом вопящая «ня!», – в порядке вещей.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
strategy.turn-based.fantasy/special.rhythm
Зарубежный издатель:
Sony
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Pyramid/SCE Japan
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
www.patapon-game.com
Страна происхождения:
Япония

Видимо, в Японии национальная особенность такая – все большое и серьезное оформлять под маленькое и несерьезное. Следствие то ли географических особенностей страны, то ли демографических. Пусть причину выясняют суровые гайдзины-социологи (все как один при академических бородах и лысинах), мы же просто констатируем – маскируют. Да так, что потом и не поймешь, большое перед тобой или маленькое, и как у него там с серьезностью.

В Patapon 2 можно доиграть практически до конца, но так и не определиться.

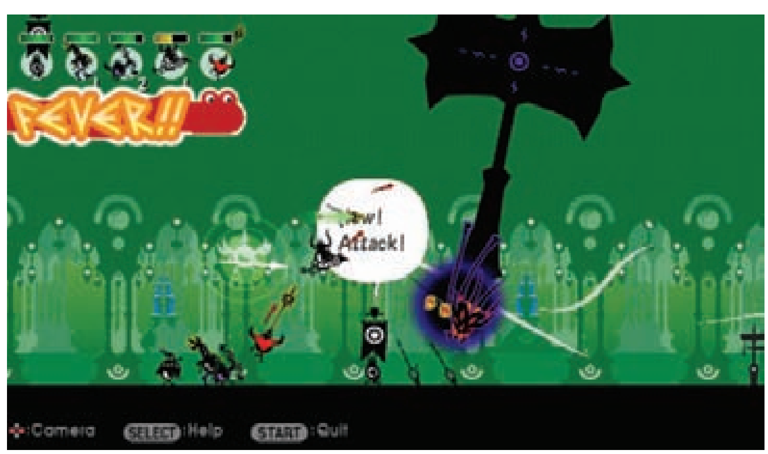
Мы старания утроим, построение устроим...

Вроде бы, по знакомым экранам бегают все те же крошечные глаза на ножках под усердную «чечетку» игрока. Мы им ритмические команды отстукиваем – они их выполняют. Да еще сложность подкрутили: играй себе на Easy, горя не знай. Монстры мрут, войска чешут вперед, конец карты все ближе. А с другой стороны, как зайдешь ненароком в «казармы» под дерево Матeл, как глянешь – мамочки, кого тут только нет! Прежние виды войск в полном составе, да еще торипоны летающие, да робопоны с механическими кулаками, да махопоны-маги... А что творится в окне производства новых воинов! Семнадцать разновидностей одного патапона по десять уровней каждая. Сначала, конечно, радостно: это ж все мое! Потом начинаешь нервничать, и становится грустно. Куда это все девать, а?

И пройдем железным строем накануне перед боем...

Каждая следующая разновидность патапона открывается, если открыты две предыдущих. Сперва превращаем нормального вояку в продвинутого «зайца»: ходячий глаз отращивает ушки на макушке и, как и в прошлой серии, лишается возможности носить шлем. Потом превращаем его в свинью – теперь доступна новая модификация, проистекающая из первых двух: дерево. Во сколько это обойдется игроку – подумать страшно. Только обычные патапоны стоят дешево, чем дальше по извилистым дорожкам апгрейда, тем больше разных ингредиентов потребуется, чем выше уровень бойца, тем дороже необходимые составляющие и цена прогресса.

Но это еще не все! У нас же теперь есть специальный патапон-герой, носящий маску, которого в обязательном порядке придется брать на каждую войну. С ним, правда, полегче: апгрейдить его не нужно, ему автоматически доступны все открытые нами виды войск и типы патапонов.



Справа: Этот демон с молотком ближе к концу игры будет пытаться защитить от вторжения патапонов и их вождя жалкие остатки оригинальных сюжетных ходов.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Необычная вселенная, успевшая стать родной, не повторенный никем покуда геймплей, по которому мы соскучились. Оригинальный дизайн, отличный звук.

НЕДОСТАТКИ Опасные эксперименты с избыточными возможностями, перенасыщенная схема апгрейда юнитов, повторение прежнего сюжета.

РЕЗЮМЕ Вторая серия необычной ритм-стратегии про войну черных глаз на ножках от французского дизайнера Ролито и японских мифотворцев из Sony. Повторяет сюжетную канву первой части вплоть до совпадения отдельных эпизодов, эксплуатирует половину прежних противников-монстров. Система набора солдат изменилась, стала слишком заумной. Появился неудобный мультиплеер на четырех игроков. Добавлены новые мини-игры и уровни сложности. Если сравнивать с музыкальным инструментом, Patapon 2 – слегка расстроенный рояль.

Вместо кавайных противников прошлой части – кошмарные. Вот это вот – адские врата. Некрасивые и неповоротливые, хотя и пытаются двигаться.

Будьте осторожны!

Иногда по непонятным причинам игра слегка «сходит с ума» и перестает адекватно воспринимать нажатие кнопок. То есть вы их нажимаете, и даже, как вам кажется, в такт, однако, патапоны падают с ног, ругаются, саундтрек скрежещет. Не совсем понятно, с чем это связано. По наблюдениям Миши Разумкина, игра порой «перестает соображать» секунд на 20. Побороть «бурю в стакане» у нас не получилось, остается только переждать. Иногда какую-то роль, вероятно, играет изношенность кнопок PSP, стоит чуть по-другому взять ее в руки, и она уже иначе реагирует на нажатие. Неприятно: пропадает последнее желание играть на высоком уровне сложности. Еще одна раздражающая особенность, связанная с ритмами, – в мини-играх по вызыванию «чудес», как и в первой серии, кнопки подчас нужно нажимать раньше, чем ожидаешь, слушая вопли-подсказки патапонов. На фоне того, что чудес стало больше, следовательно, внимание геймера распыляется между ними и он медленнее выучивает заветную последовательность стуков, новость неприятная.

К середине игры алтарь, где хранятся трофеи (они же ресурсы для выведения новых патапонов), превращается в натуральную свалку: кости, поленья, шкуры, камни и слитки, бутылки с зельем, семена и ростки. И это не считая оружия обычного и продвинутого, коней для наездников и птичек для патапонов-летунов. Захлебнуться можно. А все ради чего?

Пусть не кажется порою, что сражаться будет просто...

На первый взгляд создается впечатление, что все стратегическое многообразие юнитов прикручено к игре для галочки. На второй взгляд – тоже. И на третий. Успешность драки по-прежнему в большей степени зависит от положения слона (медведя) на ушах играющего. Ну и от уровня сложности немного. Попытки как-то оттянуть баланс в сторону микроменеджмента солдат налицо, однако нельзя их назвать успешными. Изобилие вариантов работает, но невероятно раздражает своей ненужной обширностью. А тут еще новые ритмы, которые приходится разучивать наряду с поисками оптимального состава войска... Как несложно догадаться, общее число возможных комбинаций четырех ударов на четырех кнопках – 256, и очень хорошо, что создатели не задались целью использовать все... впрочем, остановиться им все равно стоило гораздо раньше. Необязательно полностью воспроизводить все умения идеального солдата. Игра и была хороша своей условностью, возможность прыгать или умение накапливать силу для удара только портят впечатление. Равно как и обилие новых видов «чудес» не облегчает прохождение игры, а только, наоборот, все запутывает.

Вверху: В финале первой игры патапоны сели на корабль и поплыли, но интерактивного морского сражения не ждите. Как видите, судно уже разбито, а ведь вступительный ролик только закончился.

Слева: Так выглядит вход в Парагет. В него пускают только уникальный юнит, героя-в-маске. Если играть в Парагете одному, то твоему герою помогают комупоны – патапоны-в-маске, управляемые AI.

Мы отважные герои очень маленького роста...

И ведь, в принципе, для какой-нибудь «большой стратегии» масса тонких настроек – плюс. Там ее уравновешивает, если можно так выразиться, «отклик среды» – обилие нюансов и неожиданных ситуаций в игровом мире. А тут? Вот, вроде бы, и новые виды войск добавились, и новые монстры, и даже незнакомые ритмы, а все равно ощущение застоя не покидает. Опять сто раз бодаться с Маджидонгой? Придется. «Тупая прокачка» полноправно царит над несчастными геймерами, интересующимися тем, как выглядит самый крутой патапон-с-рогами десятого уровня.

Ладодон, ушастый заяц на коне – один из самых приятных комупонов. А имя-то какое!

Ходить с копейщиками во все-все сражения? По-прежнему выгодно. Что? Песчаный червь? Да сколько можно? Снова бежать за похищенной Меден через пустыню? Не шутка. Действительно, такое впечатление, что патапоны не доходили до края Земли, не глазели там на свое загадочное «ОНО». Они снова идут, руководимые тем же желанием, только на этот раз коварные зиготоны заменены на куда менее коварных (помните, что история только первый раз повторяется как трагедия) представителей рода кармен. Кажется, нам продают ту же игру по второму разу!

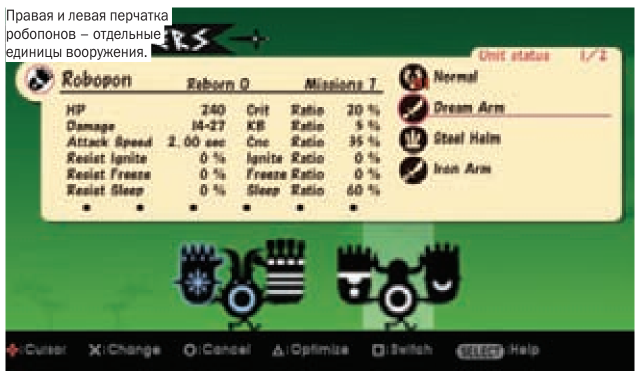
Ну хорошо, не совсем. Здесь есть, например, новые мини-игры. И многопользовательский режим.

А враги – гора-горою, не воюют, а скучают…

Особая мультиплеерная реальность Парагет, в которую можно попасть прямо из патапонской деревни, заслуживает отдельного сказания в летописях одноглазых воинов. Большинство эпических битв заканчивается получением трофея-яйца (особенно смешно воспринимается какое-нибудь «Яйцо Битвы при Северных Воротах»). Эти яйца предстоит закинуть в Парагет и пронести сквозь него, дабы в конце, на ритуальном жертвеннике в процессе исполнения ритуального же танца, получить редкий и полезный трофей, например, маску для героя.

Мы бы всех их победили, только нас не замечают…

На деле это выглядит так: собираются четыре великовозрастных оболтуса, у каждого уши заткнуты наушниками, чтобы легче было играть, устанавливают прямое соединение и пытаются понять, что к чему. Разочарование первое. Каждый свое яйцо к алтарю тащить не может, нужно договариваться делать это по очереди. А «водящему» с яйцом достаются самые вкусные плюшки. Разочарование второе – команды нужно отдавать синхронно (не только стучать вместе, но и выстукивать единый ритм). Если один хочет «бежать», второй «бить», дело не пойдет. Опять надо договариваться, причем прямо во время игры, значит, снимать наушники, мешать друг другу какофонией звуков и терять драгоценное время, которое в мультиплеере ограничено. Разочарование третье – тот самый ритуальный

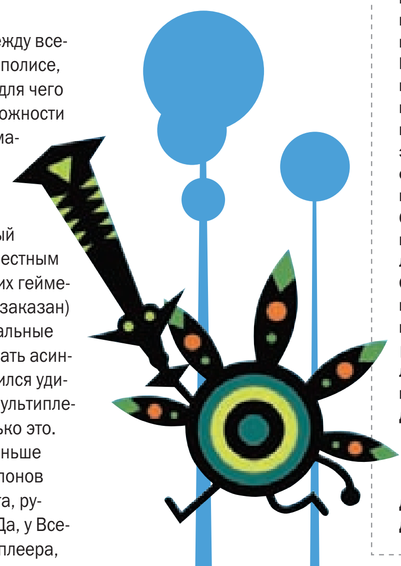


Правая и левая перчатка робопонов – отдельные единицы вооружения.

танец в конце. Это нечто среднее между всеми мини-играми, доступными в Патаполисе, только в разы зубодробительней. И для чего нужны все эти деления на уровни сложности в самой игре, если на сложность изматывающего «танца Дончака» они никак не влияют?

Кстати, в Парагет за плюшками можно ходить в одиночку, и это самый правильный вариант обращения с местным мультиплеером. Вместо героев других геймеров (рядовым патапонам сюда вход заказан) яйцо вместе с игроком тащат специальные комупоны, не пытающиеся действовать асинхронно. Лепота. Вот такой вот получился удивительный однопользовательский мультиплеер. Впрочем, удивляет в игре не только это.

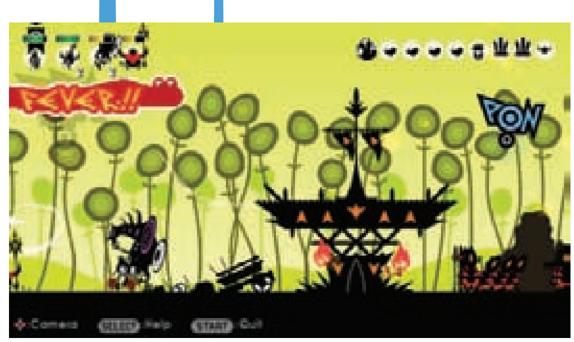
Какой-то фан пошел не такой. Раньше игрок был Almighty и вел своих патапонов к великой цели, как евреев из Египта, руля ими полноправно и единолично. Да, у Всемогущих и Единых не бывает мультиплеера, но это… гм, вполне разумная плата за статус. Нынче мы всего лишь кучка Great One, легендарных полководцев, бестолково толпящаяся в многопользовательской прихожей со своими ручными героями-в-масках. Жизнь и смерть патапонская больше не в нашей власти, они, как прежде, легко дохнут и еще легче оживают, но мы уже не в состоянии их истребить в разумных целях апгрейда или по произволу. Вокруг болтаются какие-то энигматические сущности с непроизносимыми именами, навязанные подправленным сюжетом, и уязвляют наше самолюбие… Не-ет, мы так не договаривались! **СИ**



КОММЕНТАРИЙ

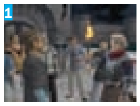
МИХАИЛА РАЗУМКИНА

Впервые увидев на прошлогодней TGS человека, ответственного за создание этой игры, я понял, что за судьбу сиквела можно не волноваться. Ведь Хироюки Котани настолько увлечен своим творением, что просто не может его испортить. Первые же два часа, проведенные за второй частью, показали: предчувствия меня не обманули. Игра, что называется, «расширилась и углубилась», учтя, казалось бы, все мыслимые пожелания геймеров, прошедших оригинал. Первое, что бросается в глаза, – наличие Easy Mode – очевидный ответ на многочисленные заявления о якобы излишней сложности игры. Второе изменение – многопользовательский режим, где четырем игрокам предлагается совместными усилиями бороться с боссами за обладание мегапризом из гигантского яйца. Честно говоря, я больше рассчитывал на противостояние между реальными игроками, но в интервью Хироюки-сан объяснил, что считает кооперативный режим гораздо интереснее. Как всякая уважающая себя стратегия, Patapon 2 обзавелась настоящим древом развития юнитов. Теперь нельзя, закинув нужные ингредиенты, получить любого патапона. Сначала нужно его «открыть», причем для каждого воина дерево придется «проходить» заново. Но и это не все. Патапонов теперь можно еще и апгрейдить за дополнительные ресурсы, что сильно влияет на их параметры. Сделано это, скорее всего, в угоду балансу. Ведь отныне на совершенствование армии будет уходить гораздо больше времени и средств. С другой стороны, система развития стала гораздо гибче и продуманней. Одно из важнейших, на мой взгляд, новшеств связано с переигрыванием пройденных уровней. Если раньше повторно вы могли пройти лишь охотничьи уровни, либо логова боссов, теперь же ВСЕ локации доступны для повторного прохождения, причем зачастую уже с другим сценарием. Одним словом, играть стало гораздо интереснее, да и save-файл от оригинала подходит. Don Don-Don Don-Don.



РЕКЛАМА
СУПЕР ЦЕНА
ПЕРВЫЙ В РОССИИ ЭЛЕКТРОННЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ
PC ИГРЫ .zip
#05(65), МАЙ 2009
(game)land hi-fun media
publishing for enthusiasts
ВСЕГО ЗА 70 РУБЛЕЙ!
KINGS BOUNTY
ТЕМА НОМЕРА
ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ
АДДОН К ЛУЧШЕЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРЕ СОВРЕМЕННОСТИ
КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ 2
ПРЕДЛОЖЕНИЕ, ОТ КОТОРОГО НЕЛЬЗЯ ОТКАЗАТЬСЯ
FALLOUT 3: THE PITT
ПИТТСБУРГСКАЯ РЕЗНЯ. БЕНЗОПИЛОЙ.
ОСОБО ОПАСЕН: ОРУДИЕ СУДЬБЫ
WANTED?
«ДЕНЬ ГЕЙМЕРА»
НАШ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ПРАЗДНИК
СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА:
СПЕЦ
Программист игровой студии
Мода на Steam
Самые необычные промоакции в игровой индустрии
ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
Галерея
Буря в стакане:
Гонки на маршрутках
Alpha Protocol
Risen
Aion: The Tower of Eternity
Split/Second
Война в небе
РЕЦЕНЗИИ
The Last Remnant
Sudden Strike: The Last Stand
Вин Дизель. Wheelman
Монстры против пришельцев
Tom Clancy's H.A.W.X.
World in Conflict: Soviet Assault
Grand Ages: Rome
Command & Conquer: Red Alert 3 Uprising
Watchmen: The End Is Nigh
Trainz Simulator 2009: World Builder Edition
Гид покупателя
INDIE GAMES
Игры от независимых разработчиков
СПЕЦ
Мастер Лоуполи
ОНЛАЙН
Онлайновые новости
Флеш-рояль
Дневники World of Warcraft
Дневники Dungeons & Dragons Online: Stormreach
Дневники разработчиков Аллодов Онлайн
ЖЕЛЕЗО
Железные новости
Тестирование игровых клавиатур
Мини-тест Plantronics GameCom 377
Технология платформы NVIDIA ION
Разгон игрового компьютера «Эксимер» GAMER-A 8377
Empire: Total War – технический обзор
Играем быстрее
Сделай сам
РЕТРО
Daikatana
Сладкая жизнь Джона Ромеро
Дайджест
Ретроновости
ПУЛЬС
ПРЕВЬЮ
X-Men Origins: Wol
Prototype
РЕЦЕНЗИИ
The Last Remnant
World in Conflict: Soviet Assault
Watchmen: The End Is Nigh
Вин Дизель Wheelman
Command & Conquer: Red Alert 3 Uprising
Grand Ages: Rome
Tom Clancy's H.A.W.X.
Fallout 3: The Pitt
Fallout 3: Operation: Anchorage
Особо опасен: Орудие судьбы
Крестный отец 2
King's Bounty: Принцесса в доспехах
ТРЕЙЛЕРЫ
Wolfenstein
Modern Warfare 2
Need For Speed: Shift
DiRT 2
Battlefield: Bad Company 2
Batman: Arkham Asylum
Alpha Protocol
StarCraft 2
Black Prophecy
DVD
PC ИГРЫ .zip
НА ДИСКЕ:
МАЙ 05(65)
ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ ЭЛЕКТРОННОГО ЖУРНАЛА О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ
+
ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ
ДОПОЛНЕНИЯ
ДЕМОВЕРСИИ
ПАТЧИ
СОФТ
8.5 ГБАЙТ
ИЩИТЕ В ПРОДАЖЕ
С 7 МАЯ
1
ЕСЛИ СЖАТЬ САМУЮ ВАЖНУЮ ИНФОРМАЦИЮ ОБ ИГРАХ
2
МОЖНО ПОЛУЧИТЬ ОТЛИЧНЫЙ ЖУРНАЛ «PC ИГРЫ.ZIP»

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Suikoden IV
2 Lunar: Eternal Blue
3 Chrono Cross

6.5

ТЕКСТ
Сергей Цилюрик

› Suikoden Tierkreis

В недавнем спецматериале мы, противопоставляя DS и PSP, заметили, что на современных портативных консолях до сих пор не вышло ни одной полноценной классической пошаговой JRPG. И вот она, первая ласточка! Да только ее традиционности мы ничуть не рады.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Konami
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
Konami
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.konami.com/games/st
Страна происхождения:
Япония

Suikoden Tierkreis сера, как шевелюра главного героя. У нее нет ни особенных достоинств, ни выдающихся недостатков. Ее можно пройти и забыть, но в процессе вряд ли возникнет желание бросить играть. Ровная, обычная, ничем не примечательная JRPG. И потому так грустно, что она носит гордое имя Suikoden.

Ведь этот сериал всегда был необычным. В то время как иные RPG лелеяли шаблон «мальчик из глубинки спасает мир», Suikoden повествовал о войнах за престолонаследие, заговорах и интригах, об организации сопротивления, сборе армии и масштабных битвах. Вторая и третья части могли похвастаться по-настоящему глубокими сюжетами и на редкость неоднозначными и интересными антагонистами. Все предыдущие выпуски Suikoden без исключения (даже неудачные, вроде четвертого) рассказывали нам о новых землях одного цельного мира, открывая новые и новые главы «общей» истории.

Но бравым парням из Konami, видите ли, стало слишком сложно оставаться в рамках

Внизу: «Потому что мы служители злого культа, рядовой».

Всегда называю безымянных героев Героями.

Персонажи впервые могут экипировать разные виды оружия.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Неплохая для DS графика. Озвученных сцен и анимешных заставок не меньше, чем в какой-нибудь игре для «больших» консолей. Куча миссий для прохождения и персонажей для нахождения.

НЕДОСТАТКИ Дурацкие штампы взамен сюжета. Огромные подземелья с утомляющими «случайными» боями. Неприлично низкая сложность. В Tierkreis не осталось ничего, что делало сериал Suikoden выдающимся.

РЕЗЮМЕ Неплохая JRPG для DS, если рассматривать ее вне контекста. Полный провал и большой шаг назад, если помнить, что такое Suikoden. Tierkreis вполне удобоварима, от нее можно даже получать удовольствие. Но она – само олицетворение проходной игры, которая не оставит после себя ровным счетом ничего, кроме воспоминаний о том, как быстро тараторит главный герой? Погнавшись за новыми поклонниками, Konami растеряла старых. И если Tierkreis и впрямь будущее Suikoden, то сериал впору хоронить.

Эту Unite-атаку можно использовать только во время первой миссии.

Эта фраза звучит за игру столько раз, что немые протагонисты начинают казаться привлекательными.

Вверху: Unite-атаки должны быть крутыми и пафосными, но слишком уж комично выглядят герои-карапузы.

канона во все разрастающейся хронологии – и они решили плюнуть на тот мир, ради которого фанаты снова и снова покупали их игры. Tierkreis преподносит нам новый сеттинг, именуемый Бесконечностью, – мол, есть неведомое число параллельных миров, между которыми умельцы могут прыгать туда-сюда по своему хотению. Миры Бесконечности, к слову, вышли не очень-то разнообразными: в значительном их числе процветает религия, проповедующая предопределенность будущего и ожидающая прихода Единственного Короля. Фаталистам противостоят герои (108 Звезд Судьбы – мотив, позаимствованный из китайской легенды, которая в Японии называется Suikoden), но безуспешно – Король с легкостью сокрушает сопротивление и стирает один мир за другим. Вы ведь уже поняли, что Tierkreis следует вышеописанному клише про мальчика из глубинки и спасение мира от неизбежного уничтожения?

Разочарование от подобного решения трудно описать словами. Konami захотелось расширить аудиторию – и она отвернулась от старых фанатов, а к новым покупателям пошла давно протоптанной дорожкой. Мальчик пятнадцати лет – глава армии. Его ровесник – крутой стратег. Их девиз – «Не знаем, что выйдет, пока не попробуем». Они пробуют, и согласно канонам крикливой анимешной бравады у них все всегда получается. На какую бы идиотскую авантюру ни решились герои, они гарантированно выйдут сухими из воды, да еще и с уловом в кармане. Это невозможно. Это возмутительно. Хуже этого только гаремные истории и яойный слэш. И самое страшное то, что спасающие мир пацанята, которым море по колено, более чем популярны среди поклонников JRPG – иначе ведь Tierkreis такой бы и не стала. Так вот, дорогие любители этих пацанят, вы – рак, убивающий видеоигры. Ваша гадостная метастаза только что прикончила один из ярчайших RPG-сериалов. Сгорите от стыда.

В одном из превью мы цитировали продюсера Tierkries, клявшегося, что в его творении злодеи будут глубокими и неоднозначными, как в лучших из «Суикоденов». Как бы не так. Сомневаться в том, что Король-пожиратель миров и глава его группы поддержки – отъявленные гады, не приходится ни на секунду. Герой тоже прям как палка – дерзкий и справедливый мальчишка из захолустной деревни, получивший магические силы, прикоснувшись к таинственной книге. Этим же способом происходит посвящение всех остальных героев, что порождает обилие двусмысленных реплик типа «А можно я тоже это потрогаю?». Та же книжка еще и чудесным образом всех спасает. Неоднократно. Deus ex liber, будь он неладен.

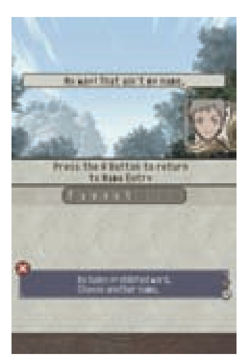
Как мы уже упоминали, в основе Tierkreis лежит сбор 108 героев –пожалуй, единственное, что хоть как-то роднит ее с известным сериалом. Только смысла заниматься этим особо и нет. Если раньше наличие 108 Звезд Судьбы в команде означало, что изменится, собственно, судьба – обычно в отношении одного из обреченных на смерть героев – то в Tierkreis обе концовки в принципе идентичны, за исключением единственной на удивление пустой анимешной сценки.

Иными словами, вся сюжетная часть Tierkreis никакого интереса для взрослого игрока не представляет. Не блещет и геймплей: тут и случайные бои, и чудовищных размеров подземелья. На фоне декораций герой кажется карликом, бегает он медленно, и в итоге странствия по изобилующим поворотами и тупиками лабиринтам начинают казаться пыткой. Бои традиционно для Suikoden пошаговые, только вместо шести персонажей сражаются лишь четверо. Сложность настолько низка, что практически вся игра проходится командой Auto Battle.

Одно из самых замечательных свойств Suikoden – постепенный рост и развитие замка по мере того, как в него приходят все новые и новые персонажи – было отправлено на свалку вслед за прочими отличительными чертами сериала. Вместо этого Tierkreis

ЦЕНЗУРА!

Пожалуй, больше всего Tierkreis интригует списком имен, запрещенных к использованию (самим называть здесь можно героя, партию и замок). Цензура разошлась не на шутку: помимо мата, игра не дает употреблять и относительно безобидные словечки вроде hell, gay и bastard. Табуирован слог ass – а значит, нельзя свои владения окрестить Brass Castle (так звался замок из третьей части). Забанено буквосочетание nip – и вместе с ним «плохим» считается слово Nippon – Япония, то есть. Запрещены все возможные эвфемизмы понятия «гей» (даже корень homo!), но против лесби Tierkreis почему-то ничего не имеет. Nazi упоминать нельзя, но назвать героя Гитлером – пожалуйста! Тем более смешно, что в табу-словарике игры собраны ругательства из кучи европейских языков – от немецкого до финского. Русского, к счастью, среди них нет. Обоснование для цензуры найти несложно: в Tierkreis можно посылать своих героев на квесты к другим игрокам через Интернет, и чтобы даже возможности обидеть принимающую сторону не было, все плохие слова превентивно банятся. Глупо само по себе, да еще и реализовано не лучшим образом.



предлагает нам выступить в роли мальчика на побегушках, выполняющего кучу миссий разной степени унылости. На одни квесты герой отправляется сам, на другие надо высылать отвечающую определенным требованиям команду. Что любопытно, сюжетные похождения тоже считаются заданиями – и надпись «Mission accomplished» имеет привычку вылезать в самые неподходящие с точки зрения драматургии моменты.

При этом Tierkreis по большей части свободна от надоедливых поисков триггеров сюжетных сценок. Здесь, напротив, всевозможные события происходят с пугающей частотой – то на замок нападут, то гость из параллельного мира пожалует, то еще чего. Создается впечатление, что жизнь героя и его команды вовсю кипит, а не ждет, когда же игрок прикажет ей продолжаться. С другой стороны, при таком обилии происшествий случаются и накладки – например, после того, как один из персонажей ушел в самоволку, его можно было видеть аж в двух не связанных между собой сценках, происходящих… в замке, который он и покинул.

С техническими ограничениями DS Tierkreis справляется не идеально, но достойно. По сравнительно красивым пререндеренным фонам ходят трехмерные персонажи, выполненные в SD-стиле. К сожалению, разработчикам все-таки не удалось заставить карапузов выглядеть прилично – они не идут ни в какое сравнение с модельками героев той же Final Fantasy IV, и когда во время боя камера подбирается к ним вплотную, впору заплакать.

И все же Konami не поскупилась: Tierkreis обладает максимальным на сегодня объемом картриджа – 2 Гбит. О том, что он забит под завязку, говорит… скорость произносимых героями реплик. Такого вы еще нигде не слышали, честное слово. Большую часть игры персонажи говорят нормально (правда, совершенно неэмоционально), но первые часов пять до отказа наполнены скороговорками. Создается впечатление, будто перед актерами стояла задача во что бы то ни стало уместить три строчки текста в четыре секунды, отведенные на реплику, и они изо всех сил старались следовать директиве. Особенно разошелся главный герой – словно обрадовавшись, что наконец-то протагонисту Suikoden дали голос, он тараторит со скоростью взбесившегося пулемета. Обилие озвучки, конечно, радует, но ее качество слишком уж низкое. Анимешных роликов тоже достаточно много, и на них жаловаться не приходится – но, с другой стороны, хвалить их тоже толком не за что. Зато очень хочется пересмотреть чарующую заставку Suikoden III.

И, напоследок, про красующуюся на обложке отметку Nintendo Wi-Fi Connection. Позвольте разрушить ваши надежды на мультиплеер: Tierkreis разрешает лишь посылать героев к другим игрокам для выполнения все тех же квестов. Мало того что в этом нет ничего привлекательного, так еще и персонаж, через которого организуется импорт/экспорт, запрятан так глубоко, что можно с легкостью пройти всю игру, даже не заподозрив о том, что он вообще существует.

Вот и все. Да, это классическая JRPG для портативки. Да, в нее вложено много денег и усилий – для DS-проекта, конечно же. Да, в ней есть чем занять себя надолго. Но насколько же лучше могла бы быть эта игра, если бы Konami не пошла на поводу падкой на безвкусицу толпы и сделала настоящую Suikoden, а не безликий суррогат! **СИ**

В Tierkreis можно заниматься торговлей, закупая товары по дешевке и продавая в дальних краях втридорога.

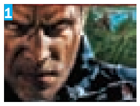
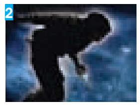
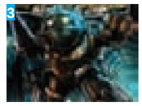
Календарь вверху экрана, по идее, должен быть важен: в какие-то месяцы монстры становятся более агрессивными или что-то вроде того. Сложно заметить разницу, когда все бои проходятся автоматически.

TIERKREIS СЛЕДУЕТ НАБИВШЕМУ ОСКОМИНУ КЛИШЕ ПРО МАЛЬЧИКА ИЗ ГЛУБИНКИ И СПАСЕНИЕ МИРА ОТ НЕУМОЛИМОГО УНИЧТОЖЕНИЯ. УВЫ, КЛИШЕ ОТЛИЧНО ПРОДАЕТСЯ.

ПРИШЛА ВЕСНА –
ПОКУПАЙ IRBIS НА ВСЕХ!
В ЛУЧШИХ МАГАЗИНАХ ЭЛЕКТРОНИКИ
А В ЦЕНТРЕ РАСПРОДАЖ
компьютеры IRBIS
от 4000 руб.
Товар сертифицирован
www.irbisPC.ru
www.k-systems.ru
На правах рекламы
IRBIS
ЦЕНТР РАСПРОДАЖ:
Ⓜ Савеловская
ул. Башиловская, дом 1
тел.: (495) 721-38-54,
моб.: 8 (903) 175-23-39
IRBIS®
ТЕХНИКА УСПЕХА

PC
PS3
XBOX 360

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 Far Cry Instincts Predator
2 Thief: Deadly Shadows
3 BioShock

7.5

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ — СТРАНА ИГР

ТЕКСТ
Алексей Голубев

Справа: Главный герой по-прежнему носит черные очки, пряча глаза от посторонних.

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Выпущенная несколько лет назад оригинальная The Chronicles of Riddick по праву считалась одной из лучших в своем жанре. Причем не только на Xbox, но и на PC, где конкуренция намного жестче. И это – игра по кинолицензии!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter/action-adventure.first-person
Зарубежный издатель:
Atari
Российский издатель:
Акелла (PC), «Софт Клаб» (консоли)
Разработчик:
Starbreeze Studios, Tigon Studios
Системные требования:
CPU 2,4 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Количество игроков:
до 12
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
http://atari.com/riddick
Страна происхождения:
Швеция

Впрочем, она-то разработчиков в итоге и подвела. Кассовый провал одноименного фильма надолго отбил у издательств охоту вкладывать деньги в головореза Риддика, а потому студия Starbreeze сочла за лучшее на время о нем позабыть и заняться более перспективными с финансовой точки зрения проектами. Вероятно, на этом бы все и закончилось, но тут на сцену очень вовремя вскарабкалась Atari, и о Риддике заговорили вновь. Ошалевшие от счастья авторы не только пообещали выпустить продолжение, но и в кратчайшие сроки переделать под HD-стандарты первую часть. Актера Вина Дизеля отправили озвучивать новые порции диалогов, и результат… А результат, как ни странно, оказался совершенно неоднозначным, хотя и отнюдь не разочаровывающим.

Две головы, одна нога

Главное достоинство и, вместе с тем, главный недостаток Assault on Dark Athena – наличие двух сюжетных кампаний: новой и старой. Почему достоинство – понятно. Поклонники The Chronicles of Riddick образца 2004 года наверняка обрадуются возможности вспомнить, с чего все начиналось, и узнать, как продолжилось. Перед новичками и вовсе открывается немалое пространство для маневра, да и старая добрая формула «две игры по цене одной» по-прежнему привлекает многих. Беда, однако, в том, что новая кампания до высот старой дотянуться не смогла. И убедиться в этом, благодаря неосторожной щедрости создателей, любому старательному пользователю не составит никакого труда.

Но не будем все же забегать вперед – попробуем обо всем рассказать по порядку, начав, как водится, с сюжета.

По темным коридорам неизвестности

Итак, история Ричарда Риддика, одного из самых опасных убийц во всей галактике, начинается на далекой планете, в застенках тюрьмы Butcher Bay. За все время существования этого милейшего заведения его по собственной воле не сумел покинуть ни один заключенный, но главного героя чужие неудачи не смущают ни в малейшей степени. Несмотря на довольно скудный поначалу арсенал, усиленную охрану и отсутствие надежных союзников, Риддик умудряется спровоцировать тюремный бунт и, под прикрытием всеобщей суматохи, скрыться в лабиринтах канализации. Именно в канализации он получает возможность видеть в темноте, которая впоследствии становится одним из ключевых элементов игрового процесса, так как дает Риддику огромное преимущество перед подавляющим большинством противников. В конце концов, как нетрудно догадаться, наш подопечный вырвется с быстро надоевшей ему планеты и, похитив корабль, отправится навстречу звездам…

…где и будут разворачиваться события второй главы – собственно Assault on Dark Athena. Как известно, привычка путешествовать в состоянии криогенного сна дорого обошлась многим: астронавты то и дело попада-

Справа: Маленькая девочка, умудрившаяся сбежать от преследователей и не погибнуть в вентиляционных шахтах… вам это ничего не напоминает?

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА По-прежнему интересная и все еще оригинальная игровая механика, мрачная атмосфера, запоминающийся главный герой, неплохой многопользовательский режим.

НЕДОСТАТКИ Дизайн уровней Assault on Dark Athena до оригинальной версии не дотягивает, искусственный интеллект пугает попеременно то глупостью, то необыкновенной прозорливостью, графика за прошедшие пять лет могла бы стать и получше.

РЕЗЮМЕ Хорошая игра по кинолицензии – явление крайне редкое. А игра по кинолицензии, которая и через несколько лет остается интересной пользователям, – просто фантастика. Не все составляющие The Chronicles of Riddick благополучно пережили смену поколений, и кое-что слишком явно требует капитального ремонта. К новым элементам, появившимся вместе с подзаголовком Assault on Dark Athena в названии, тоже есть ряд вопросов. Но, как ни странно, играть по-прежнему интересно и увлекательно. Даже если вы ограничитесь одним прохождением.

ют в передряги одна хуже другой. Риддик и его сомнительный напарник Джонс лишь подтвердили это правило – их судно, пока оба беглеца досматривали черт знает какой по счету сон, захватила команда громадного дредноута Dark Athena, и теперь Риддику опять придется совершать очередной побег. Осуществить задуманное будет не проще, чем в случае с Butcher Bay, ведь Dark Athena висит в открытом космосе, и бежать как будто бы и некуда. Но Риддик немедленно доказывает обратное, спрятавшись в системе вентиляции.

Два зазубренных лезвия в руках – вот и все оружие для предстоящей схватки. С другой стороны, могло быть и хуже.

Удар из-за угла

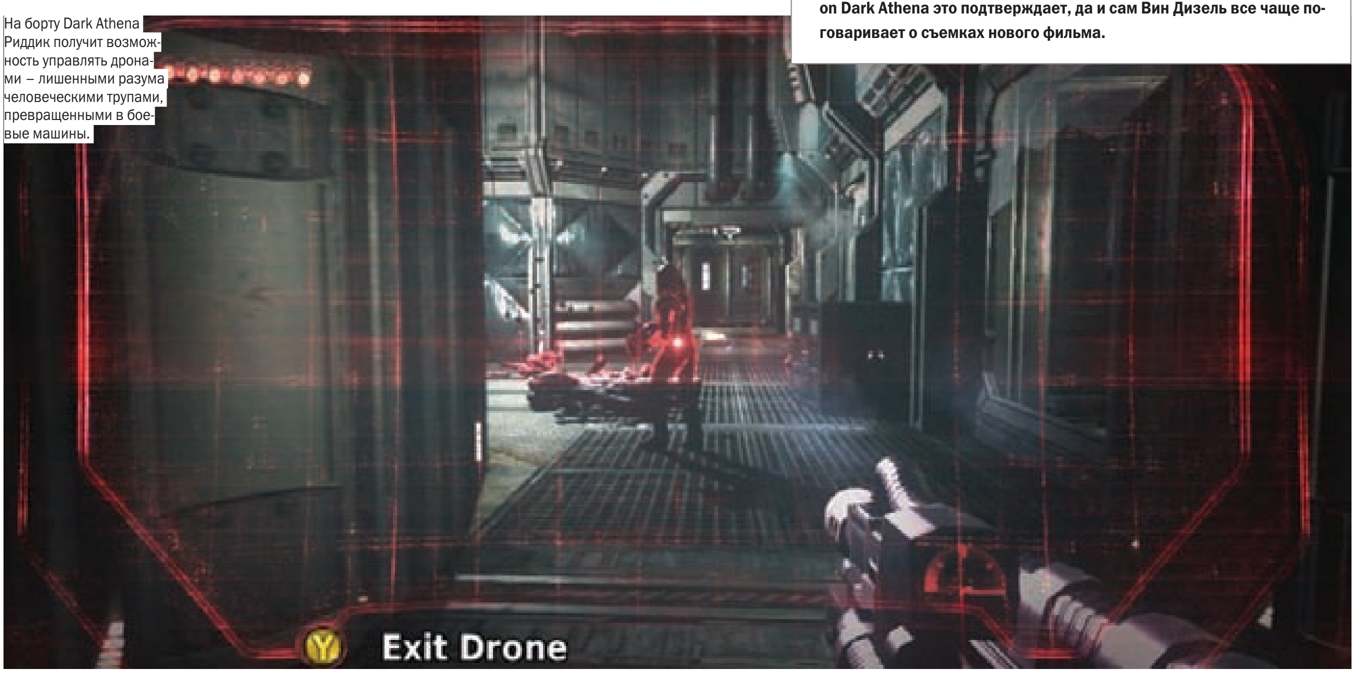
Тут-то и замечаешь, что большинство сюжетных ходов, прописанных в сценарии Assault on Dark Athena, мало чем отличаются от от использованных в Escape from Butcher Bay. Разве что новые персонажи, ввиду вторичности, уступают предшественникам – из-за чего следить за развитием событий со временем становится совсем уж скучно. Не спасает даже высадка на планету Агерра, позволившая разнообразить блуждания по закоулкам Dark Athena – к тому времени, как Риддик приходит в себя на морском берегу, сценарий окончательно выдыхается, да и к игровому процессу накапливается немало вопросов.

Ключевой особенностью The Chronicles of Riddick было и остается отсутствие линейности, свойственной многим шутерам от первого лица. Да, конечная цель та же, что и везде – дойти из точки А в точку Б, попутно перебив как можно больше противников, но методы, которыми Риддику (а с ним и нам с вами) предстоит добиться желаемого, несколько иные. Впрочем, если уж буквоедствовать, то детище Starbreeze и шутером-то не назовешь. Огнестрельное оружие попадает в руки от случая к случаю, боеприпасов почти всегда в обрез, и об ураганных перестрелках в духе Halo 3 или Killzone 2 лучше побыстрее забыть – на подобные удовольствия попросту не хватит ресурсов. Куда чаще Риддик вынужден полагаться на крепкие кулаки и разнообразные подручные средства, от гаечных ключей до ножей и прочих колюще-режущих предметов. А чтобы ими воспользоваться, придется подобраться к недругу как можно ближе и, к тому же, хорошенько рассчитать удар – затянувшаяся схватка и лишний переполох почти всегда оборачиваются крупными неприятностями, ведь, несмотря на отменную физическую подготовку, выстоять против многочисленной и до зубов вооруженной охраны у Риддика будет немного шансов.

Тут-то и пригодится пресловутая возможность видеть в темноте – она позволит и укрыться от глаз бдительных супостатов и подкрасться к ним незамеченными. Кроме того, Риддик может намеренно привлекать внимание недругов, подманивая их по одному. В этом случае главное – хорошенько оценить обстановку, зара-

История одного преступника

Хотя с точки зрения хронологии именно The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay следует считать началом саги о Риддике, для многих из нас приключения этого весьма своеобразного героя начались с фильма Pitch Black (на российском рынке – «Черная дыра»), вышедшего в 2000 году. Несмотря на то что картина не относилась к числу многообещающих, не поражала воображение колоссальным бюджетом и не могла похвастать умопомрачительными спецэффектами, зрителям лента понравилась, и Риддик быстро собрал армию верных поклонников, подвигнув кинематографистов на создание высокобюджетного сиквела. Увы, удача отвернулась от него столь же стремительно. В 2004 году Universal Pictures с помпой выпустила на экраны The Chronicles of Riddick («Хроники Риддика») – и фильм с треском провалился в прокате. И ведь разочаровывающими оказались не только кассовые сборы, но и отзывы критиков, разгромивших блокбастер в пух и прах.
Удивительно, но продажи PC-версии Escape from Butcher Bay (она вышла на полгода позже консольной) тоже оказались неожиданно низкими – в пику высоким оценкам журналов и сайтов. Тем не менее, карьера Риддика пока еще далека от завершения: Assault on Dark Athena это подтверждает, да и сам Вин Дизель все чаще поговаривает о съемках нового фильма.



На борту Dark Athena Риддик получит возможность управлять дронами – лишенными разума человеческими трупами, превращенными в боевые машины.

Даже с винтовкой в руках на противника лучше всего нападать неожиданно, дабы не ввязываться в перестрелку и не тратить патроны попусту.

Беспощадное время

По меркам консолей прошлого поколения, Escape from Butcher Bay была игрой с технической точки зрения выдающейся. Увы, технологии не стоят на месте – что мы и видим на примере Assault on Dark Athena. Разработчики поленились капитально улучшать графику и уж тем более делать игру с нуля. Предпочли обойтись тем, что уже было раньше, но в HD-разрешении. Поэтому итоговое впечатление от картинки остается очень противоречивым. К 3D-моделям персонажей и сегодня придраться почти невозможно, а вот на декорациях, спецэффектах и анимации возраст сказывается не лучшим образом.

нее выбрав укрытие и прикинув путь для отступления – на случай, если станет совсем жарко. Вроде бы, продуманно, понятно и, главное, интересно? Так оно и есть, пока мы в который раз проходим Escape from Butcher Bay. А вот прибытие на борт Dark Athena путает все карты.

Для начала, подвел дизайн уровней – он в новой главе умудряется быть одновременно чересчур бестолковым и к тому же скучным, не спасает даже короткая турпоездка на Агеру. Куда идти и зачем – ответы на эти вопросы нередко нужно искать методом тыка, зачастую теряя время на попытках определить верное направление. Вторым подводным камнем неожиданно оказывается искусственный интеллект противников, обнаруживающий определенные странности уже на ранних этапах. Дело в том, что супостаты откровенно глупы, но при этом обрели какие-то сверхъестественные силы (суперслух? телепатия?) и порой умудряются поднять тревогу, стоит Риддику появиться в радиусе нескольких десятков метров, даже если увидеть его физически нельзя. Наконец, попытка разработчиков «прибавить огоньку» ближе к финалу – тоже решение, как минимум, спорное. И без того растерявший много хорошего геймплей быстро скатывается до уровня очередной «мясорубки», и игра попросту теряет лицо; кто-то, наверное, подобный шаг оценит по достоинству, но старым поклонникам он, скорее всего, не придется по вкусу.

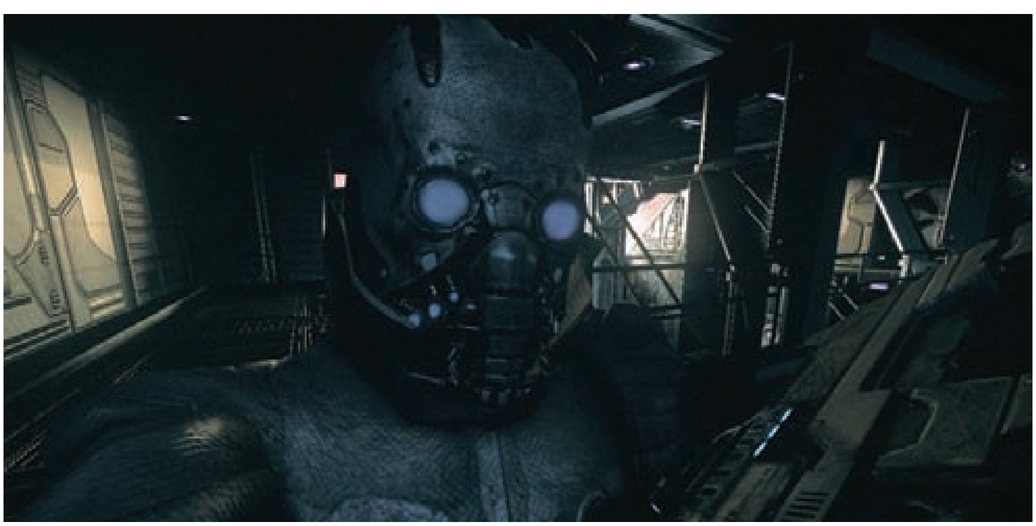
Подобравшись к недругу сзади, можно попробовать сломать ему шею. Если не получится – придется лупить кулаками, пока враг не сочтет за лучшее отойти в мир иной.

НЕСМОТРЯ НИ НА ЧТО, ASSAULT ON DARK ATHENA (В СВЯЗКЕ С РИМЕЙКОМ ESCAPE FROM BUTCHER BAY) МОЖНО УВЕРЕННО РЕКОМЕНДОВАТЬ ВСЕМ ЦЕНИТЕЛЯМ ХОРОШЕГО БОЕВИКА.

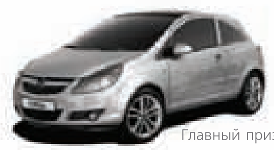
Под прикрытием

Несмотря ни на что, Assault on Dark Athena (но лишь в связке с римейком Escape from Butcher Bay) можно уверенно рекомендовать тем, кто хочет пополнить свою коллекцию достойным и достаточно оригинальным «шутером» от первого лица. Харизматичный главный герой, интересные находки разработчиков и увлекательный игровой процесс наверняка помогут смириться с недочетами сценария и другими перечисленными недостатками. Да, на сей раз это отнюдь не безусловный хит, каким была прошлая The Chronicles of Riddick (а нам бы не хотелось оценивать релиз, целиком опираясь на достоинства «бонусной» игры, которую многие уже однажды покупали), но и плохим назвать новое творение Starbreeze язык не поворачивается. Скорее, на ум приходит другое определение – весьма приличная игра, которой, очевидно, немного не хватило внимания создателей. **СИ**

Внизу: Приятных знакомств на борту Dark Athena будет, мягко говоря, немного.



Прислушавшись к упрекам в отсутствии многопользовательского режима, разработчики снабдили Assault on Dark Athena достойным мультиплеером, где есть и стандартный Deathmatch, и кое-какие оригинальные находки, вроде режима Pitch Black. В последнем случае Риддик противостоит целой команде наемников, причем участников заставляют охотиться друг за другом в полной темноте. На стороне Риддика – его расчудесное зрение, наемники вынуждены полагаться на обычные фонарики, зато они лучше вооружены и на их стороне численное превосходство.


Главный приз Opel Corsa

Многочисленные призы
от Alpine

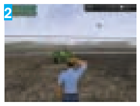
Maxi Racing - это виртуальный мир гонок на твоем компьютере!
Хочешь обладать самым крутым гоночным автомобилем? Значит - Maxi Racing для тебя!

В игре у тебя есть возможность купить авто, доработать его по полной и продать дороже, а на вырученные деньги купить новую тачку, ещё круче. Но самое главное: побеждаешь в игре - побеждаешь в реальности! Каждый месяц новые призы! Ты можешь выиграть компоненты Car Audio & Mobile Media от Alpine, страховку РОСНО на свое авто.
А в конце года лучший получит реальный автомобиль - Opel Corsa!

MAXI RACING. ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!
Все подробности игры на сайте www.maxi-racing.ru и www.maxi-tuning.ru

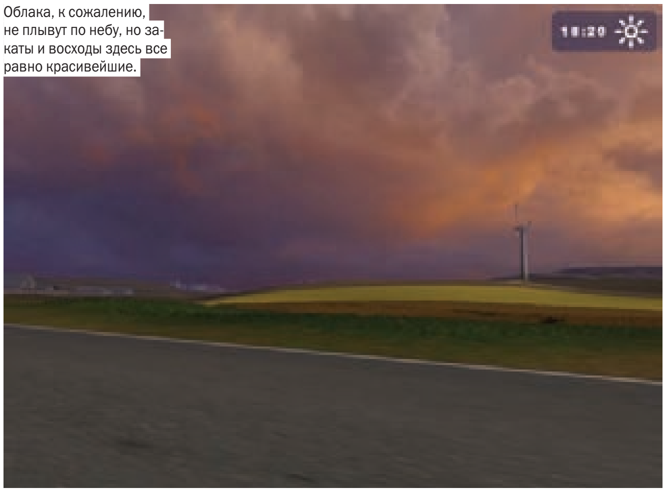
РОСНО в составе Allianz
MAXI tuning
msn.ru msn

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Harvest Moon: A Wonderful Life
2 John Deere: Landmaschinen-Simulator
3 Farming Simulator 2008

7.0



Облака, к сожалению, не плывут по небу, но закаты и восходы здесь все равно красивейшие.

Вид из кабины. Он есть.

ТЕКСТ
Илья Ченцов

› Farming Simulator 2009

Миссия началась в полной темноте. Задание – собрать урожай. Вскоре мне надоело бороздить кукурузное поле, и я свернул в неизвестность. В последующие пять минут утопил комбайн в море, нашел церковь (внутрь не пустили) и недостроенный мост, спрыгнул с него и догнал баржу. Еще через три минуты поднялось солнце и почти сразу пошел снег. Провал!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
simulation.tractor/harvester
Зарубежный издатель:
Astragon
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Giants
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.farming-simulator.com (на немецком)
Страна происхождения:
Швейцария

С одной стороны, про эту игру можно писать много и долго, украшая текст обойного размера скриншотами и давая ссылки на ролики в Интернете. С другой – очень хочется, чтобы вы попробовали ее сами, зная только то, что вас ждет симулятор водителя различных сельскохозяйственных машин. Если взять вот такое описание за отправную точку, Farming Simulator 2009 вас приятно удивит.

...Вы все еще здесь? А возможно, уже поиграли и жаждете «сверить впечатления»? Ключевое слово здесь – «необычный». Прежде всего удивляет сам поджанр. Автосимов пруд пруди, самолеты военные и гражданские, паровозики – тоже дело заурядное. А вот о симуляторах хлебороба, уверен, многие из вас слыхом не слыхивали. Хотя, казалось бы, какие проблемы – есть профессия, есть соответствующие машины, почему бы про них игру не сделать? Скучно? Свежо!

Собрав по всему острову сто сакральных бутылок, вы получите... не скажу что. Но добыть некоторые из них непросто.

Свежо во многих смыслах, заметим. Начнем с того, что режим карьеры здесь не разбит на миссии, нет никаких подгружаемых полей и условной закупки техники через меню. То есть меню-то есть, но магазин – это реально существующее строение на карте большого острова, куда вы в любой момент можете отправиться. Порт, пивоварня и мельница – тоже не абстрактные «пункты назначения», в которые телепортируется собранное нами зерно. Тут, товарищи, честный фриплей. Можно привесить на трактор отвал и с его помощью спихнуть какого-нибудь незадачливого автомобилиста с причала в порту. Авторы, надо полагать, гордятся, что теперь в игре еще и машинки ездят – в Farming Simulator 2008 их не было. Издалека – да, создают какое-то оживление, фарами ночью светят. Только вот встань у них на дороге – не собьют, конечно, но и не бибикнут, не ругнутся. Подойдешь к окну – не взглянут даже, и до фермы не подвезут. Болваны, одним словом. А кроме них да нас, да наших виртуальных батраков (о которых чуть позже), на острове и нет никого. В конкурирующем симуляторе про сельхозмашины компании John Deere по полям какие-то курицы бегают, вороны зерно посеянное растаскивают... А тут ни зверюшки, ни птички. И знаете, это даже в чем-то правильно. Нам, горожанам, у которых всегда сосед за стенкой, не хватает хорошего такого одиночества, чтобы с мыслями собраться, сделать что-нибудь полезное, пока не отвлекает никто. Пустынный остров – для нас просто царский подарок. Здесь есть чудесные места, для симулятора комбайнера, казалось бы, совершенно ненужные, и площадь со статуей коровы – не самое странное из них. Зря только все-таки автомобили они добавили.

Работай, фермер, солнце еще высоко!

Свежа игра еще и потому, что работаем-то на воздухе, солнышко светит, ветряки крутятся, воробышки чирикают... отставить, мотор тарахтит, аж уши закладывает. Как хлеб-то растить, знаете? А кукурузу – царицу полей, ячмень для нужд пивной промышленности и рапс для биодизеля? Вначале поле распашем, потом засеем, не забываем поливать-удобрять, и через пару дней (ох, и плодороднейшая же земля на этом острове!) собираем урожай.

Или не собираем – на уровне сложности easy у нас и деньжат побольше, и запас зерна в закромах есть, да и цены сказочные. Скатал пару раз на мельницу – и уже накопил денег на приличный трактор вместо морально устаревшего Lizard, у которого даже в описании сказано что-то вроде «немедленно это выбросьте!». В игре представлен довольно широкий парк машин популярного немецкого бренда Fendt, жаль только, нет шестиколесного Trisix. Впрочем, моддерская активность вокруг сериала прямо-таки кипит,

КАЗАЛОСЬ БЫ, ПЛОЩАДЬ СО СТАТУЕЙ КОРОВЫ – МЕСТО, ДЛЯ СИМУЛЯТОРА КОМБАЙНЕРА СОВЕРШЕННО НЕНУЖНОЕ.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Редкая тема. Большой и довольно красивый остров со свободой передвижения. Простота управления. Широкий ассортимент фендтовских машин и множество доступных в Интернете модов.

НЕДОСТАТКИ Некоторые упрощения не понравятся хардкорщикам. Нет мультиплеера. Изменения по сравнению с предыдущей частью не так уж и значительны.

РЕЗЮМЕ Медальку «за вклад в жанр» мы, по совести, даем всему сериалу – прошлогодний и нынешний выпуск не так уж сильно отличаются (по секрету, вступление к статье описывает миссию из демоверсии как раз предыдущей игры). Но оба – отличные примеры того, как из нестандартной для мэйнстрима темы можно сделать проект, интересный не только отставным комбайнерам, но и всем любителям путешествовать в одиночку, сидя за рулем чего-нибудь эдакого, и не считающим игру ущербной только из-за отсутствия кнопки «стрелять».

Рисуем плугом круги на полях. Надо же расширять список достопримечательностей острова.

и в Сети уже можно найти самые разнообразные трактора, комбайны, навесные орудия и прицепы, установки для выработки биогаза и даже легковые автомобили вроде Chevrolet Corvette и Volkswagen Bora, чтобы с шиком гонять в магазин за новой жаткой (навесным орудием, девочки, а не вашей любимой фактуристой тканью). Хотя, по совести сказать, этот момент как раз не продуман. Мультиплеер в игре отсутствует, так что друга позвать на помощь нельзя, однако есть возможность «нанять работника», то бишь подключить к управлению трактором или комбайном искусственный интеллект. Но вот командовать им мы не можем, и остается только надеяться, что он сам сообразит, что делать в той или иной ситуации. Не стоит и говорить, что по смекалистости парень далеко не Шева Аломар. Отдельное развлечение – пытаться работать с ним в команде, например, подгонять трактором прицеп под зерно из комбайна, который ведет электронный батрак. А у него ведь, гада, еще и поминутная оплата труда. Одна радость – в отместку вспахать поле кругами, а потом с ироничной улыбкой наблюдать, как он пытается его засеять.

Отогнать свежекупленную машину на ферму работник тоже не сможет. Вот и получается – прикатили вы в магазин хоть на «шевроле», обратно придется тащиться на тракторе, припарковав крутую тачку рядом с торговой точкой. Есть, правда, в меню опция Reset vehicles, телепортирующая на базу всю технику, что вы оставили где попало, включая даже утопленные в море комбайны. Но она работает только перед загрузкой сохраненной игры, а значит, если вы что-то купили и не хотите лично забирать покупку в магазине, вам все равно надо сохраниться, выйти, «зарезетиться» и снова зайти. Да и как-то нечестно выходит, по-волшебному. У нас тут симулятор или что?

Симулятор, конечно. Но играть просто – по кнопке E садимся в машину, рулим, страш-

Trisix вам не Sixaxis!

Фендтовское шестиколесное концепт-чудо Trisix с мотором в 540 л.с. было показано общественности на выставке Agritechnica 2007, и с тех пор так и не пошло в массовое производство. Однако шустрые моддеры сделали его модель для Farming Simulator 2008, а с выходом новой серии портировали и туда. На иллюстрациях – Trisix в жизни и в игре. Здесь не видно, но этот трактор умеет подниматься и опускаться над дорогой – к сожалению, виртуальный его двойник такой способностью не обладает.

В дождик убирать урожай нельзя, а градом его еще и побьет, чего доброго! В Farming Simulator прогноз погоды так же важен, как в Persona 4.

На текстуры моддеры (почему-то венгерские) поскупились, однако узнать МТЗ-82 «Белорусь» можно без проблем.

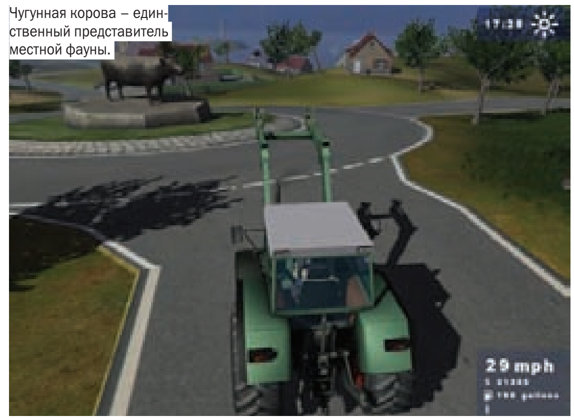
Еще одна поблажка – зерно из трубы комбайна сыплется только тогда, когда она находится над прицепом. Промахнуться невозможно.

но сказать, классическим WSDA (есть круиз-контроль, так что кнопку «вперед» можно постоянно не держать), большинство орудий управляются одной-двумя кнопками – «включить/выключить» да «поднять/опустить». Впрочем, джойстики и рули также поддерживаются – в Интернете даже есть видео, где игрок использует то и другое одновременно, управляя фронтальным погрузчиком с двумя степенями свободы (им двигать чуть посложнее). Есть и другие послабления – например, сколько по полю ни катайся, передавить ценные злачные культуры колесами не получится. Разбить машину или там погнуть жатку о камень тоже нельзя, даже на «хардовой» сложности. А упавший трактор, как ванька-встанька, норовит вернуться в стоячее положение. Потому что работа должна приносить радость!

Трактор уходит в небо

А для тех, кому свободная игра без заданий кажется слишком уж свободной, приготовлен отдельный от карьеры набор разнообразнейших миссий. Тут можно и всю технику в деле попробовать, и разведать, где что на острове, и полюбоваться на физику от Ageia во всей ее красе, убирая отвалом разбросанные туристами на автостоянке бочки или собирая фронтальным погрузчиком в стопку паллеты с удобрением. Практически все задания – на время, в зависимости от вашей расторопности вы получаете одну из трех медалей – золотую, серебряную или бронзовую. Мой вам совет – не торопитесь проходить этот режим, если не хотите испортить себе удовольствие от самостоятельного исследования сельскохозяйственного мирка Farming Simulator 2009. Я ведь уже говорил, что места здесь живописные? Днем, возможно, недостаток детализации бросается в глаза, но когда небо окрашивается в закатные тона, а на землю ложатся длинные тени, остров буквально преображается. Работая над статьей, я вывесил один такой вечерний скриншот в своем журнале и попросил угадать, откуда он. «Sims 3? Новая серия Нэнси Дрю? Tom Clancy's H.A.W.X.?» – терялись в догадках соседи по ЖЖ. В общем, теперь вы знаете – вам и баранки в руки. **СИ**

Фанатских сайтов и форумов у игры немало, но вот англоязычные среди них найти гораздо сложнее, чем французские, немецкие или, например, венгерские. Впрочем, есть русский ресурс http://ls2008-rus.at.ua, обитатели которого, суровые трактористы и комбайнеры, пристально следят за зарубежными моддерскими новинками, что-то клепают сами… и не испытывают особых угрызений совести, скачивая Farming Simulator из Интернета на халяву. Зато и сидят с немецкой версией, носящей монструозное название Landwirtschafts-Simulator, а английскую можно приобрести, например, на www.simmarket.com за 16.80 евро.



Чугунная корова – единственный представитель местной фауны.

Поведение объектов, как всегда в играх, использующих движок PhysX, вызывает скорее смех, чем восхищение. Цепляя к комбайну жатку, можно запросто заставить машину выполнить сальто. Трактора же часто застревают в таких положениях, в которых, казалось бы, колеса еще касаются земли. Впрочем, смешная физмодель лучше, чем никакой.

КОГДА НЕБО ОКРАШИВАЕТСЯ В ЗАКАТНЫЕ ТОНА, ОСТРОВ ПРЕОБРАЖАЕТСЯ.

Туристы пивных бочонков накидали, а я убирай.

Такой замечательный прицеп, автоматически собирающий скошенную траву, стоит 29000 долларов (либо столько же евро в немецкой версии). Но в одной из миссий его дают погонять задаром.

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

КОМПЛЕКТ
«Страна Игр» +2DVD и «PC ИГРЫ» + 2DVD
На 6 месяцев – 3150 руб.
На 12 месяцев – 5580 руб.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в мае, то журнал будете получать с июня.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц)
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2400 РУБ НА 12МЕСЯЦЕВ. – 4400 РУБ.

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ____________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ______________________ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

____

подарочный журнал ____________

____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

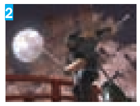
индекс ____________
область/край ____________
город ____________
улица ____________
дом ____________ корпус ____________
квартира/офис ____________
телефон (код) ____________
e-mail ____________
сумма оплаты ____________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
	АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
	р/с № 40702810509000132297
	к/с № 30101810900000000990
	БИК 044583990 КПП 770401001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала «______________»
	с 200 г.
	Ф.И.О.
Кассир	Подпись плательщика
Квитанция	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
	АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
	р/с № 40702810509000132297
	к/с № 30101810900000000990
	БИК 044583990 КПП 770401001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала «______________»
	с 200 г.
	Ф.И.О.
Кассир	Подпись плательщика

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Afro Samurai
2 Ninja Gaiden
3 X-Men: The Official Game

7.5

PC
PS2
PS3
XBOX 360

ТЕКСТ
Вячеслав Мостицкий

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action.slasher/ action-adventure
Зарубежный издатель:
Activision
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Raven
Системные требования:
CPU 2.6, 1024 RAM, 256 RAM Video
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
Xbox 360, PlayStation 3
Онлайн:
www.uncaged.com
Страна происхождения:
США

Внизу: Битва с Гамбитом – интересная, впечатляющая… Но автор дважды сталкивался с ошибкой, которая делала этот уровень непроходимым.

Видите робота на заднем плане? С этим гигантом у Логана состоится чуть ли не самый впечатляющий бой за всю игру.

X-Men Origins: Wolverine

Если в прокат вышел хороший (как вариант – потенциально успешный) фильм, по его мотивам можно легко состряпать плохую, но прибыльную игру – железное правило бизнеса. А как быть, если складывается обратная ситуация: едва досиживаешь до конца фильма, а от игры насилу можешь оторваться?

Хорошо, если бы такие случаи заставляли киношных боссов призадуматься, но обычно все идет как идет. Геймеры рады нежданному подарку, а издатель едва ли увидит разницу в прибыли. Самый яркий пример – Chronicles of Riddick, когда игра превзошла и пережила породивший ее фильм. Вот и предмет нашего сегодняшнего разговора получился более динамичным, увлекательным и когтистым, чем его прародитель.

Вступительный ролик дает максимально точную характеристику того, что нас ожидает в ближайшие часы: неуязвимый Джеймс «Росомаха» Хоулетт (он же Хью «Люблю спеть» Джекмен), безостановочное действо и десятки искалеченных спецназовцев. Давайте сразу расставим точки над «i»: X-Men Origins – игра исключительно боевая, она о том, как легко металл рассекает плоть, а прочее попало туда по чистой случайности. Акробатические трюки, загадки «с ящиками», рудименты рельсового шутера – все это на фоне кровожадного мордобоя выглядит едва ли не оскорблением. Мы прекрасно понимаем, что эти элементы созданы ради благой цели – слегка разбавить густое море крови, которое Логану по колено, – но они заметно сбивают ритм, а в результате

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Неожиданно хорошая графика, превосходная анимация, высокая динамика происходящего, для фанатов – Росомаха в главной роли.

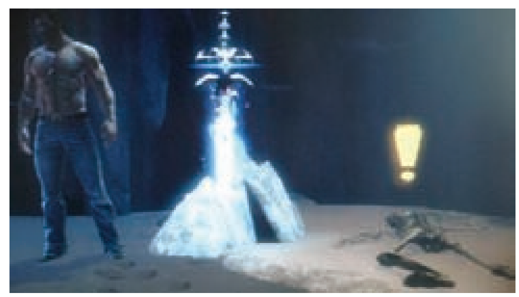
НЕДОСТАТКИ Примерно с середины игра начинает пробуксовывать, не хватает ярких моментов, недостаточно простора для раскрытия потенциала боевой системы.

РЕЗЮМЕ Две тысячи трупов в пятнадцати граммах пластикового диска – это если кратко. Неплохой слэшер, как сам по себе, так и в качестве дополнения к фильму. Пусть схватки здесь без выдумки, а мелкие недоработки не искоренены, со своей развлекательной задачей Wolverine справляется на все сто. Плюс балл, если мечтаете иметь такие же баки, как у Росомахи.

За всю игру он голыми когтями раскурочит с десяток таких вертолетов. И все это – даже без привычного QTE. Его вообще здесь практически нет.

Секреты его величества

Как герой всякой приличной action-adventure, Росомаха хоть и притворяется жутко занятым и серьезным парнем, имеет тайную страсть к собирательству. Особенно ему нравится грубо срывать жетоны с почивших солдат в slo-mo, за это он получает дополнительные очки опыта. Если разыскать статуэтки, изображающие Логана, в специальном меню появится режим дуэли. Справитесь с оппонентом (например, «Классическим Росомахой») – получите его костюм и сможете покрасоваться в новом (то есть старом) желто–синем наряде в сюжетной кампании (увы, тогда все видеоролики, которые притворялись «сценами на движке», будут разоблачены). Также по уровню разбросаны апгрейды здоровья и мутагены. Кстати, авторы любят и пошутить: в зимнем лесу в одной из пещер лежит скелет с возвышающимся над ним желтым восклицательным знаком, а рядом в снег воткнут меч. Приближаетесь – и получаете ачивмент WoW!, который гласит: «Вас знобит, когда вы смотрите на скелет и видите имя «Артас», нацарапанное на мече» (завсегдатаи World of Warcraft поймут). А в одной комнате, спрятанной за телепортом, можно найти... тортик. Похоже, GLaDOS не обманула.



X-MEN ORIGINS – ИГРА ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО БОЕВАЯ, ОНА О ТОМ, КАК ЛЕГКО И КРАСИВО МЕТАЛЛ РАССЕКАЕТ ПЛОТЬ.

игрок не получает ничего, кроме раздражения. Поэтому поскорее забудем о плохом да скучном и обратимся к тому, за что разработчики игры получили свои потом и кровью (чужой) заработанные семь с половиной баллов.

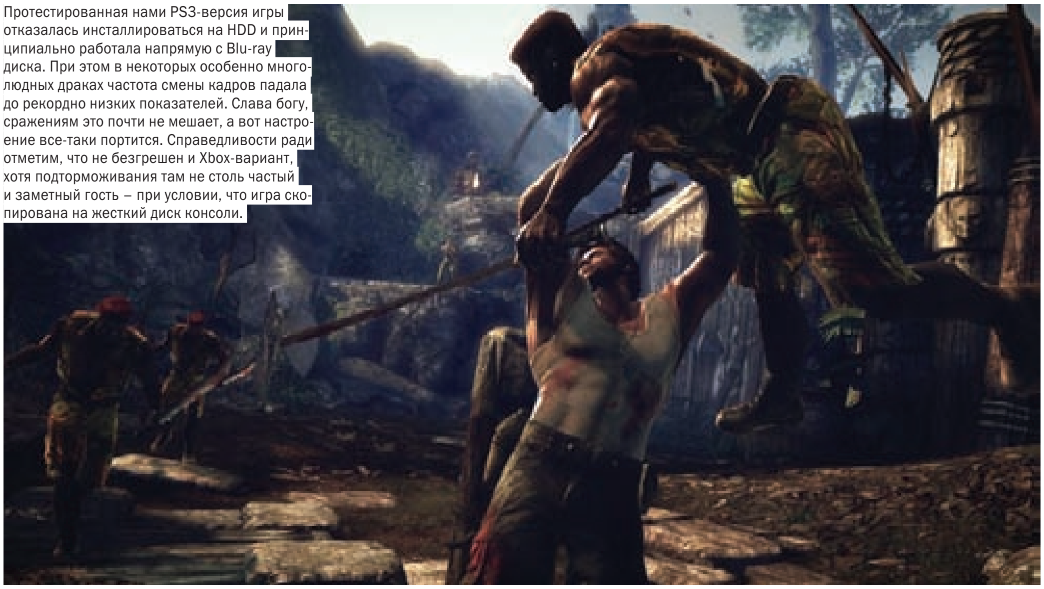
«Thanks for a ride»

То есть, к Росомахе. Леном Уэном и Джон Ромита-старший придумали персонажа, который идеально удовлетворяет требованиям индустрии комиксов в целом и супергеройским стандартам в частности: быть выразительным и сильным, но крайне устойчивым к всяческим попыткам себя искалечить. Проделали дырку прямо в груди? Не беда, тело в считанные секунды зарастет. Благодаря фантастической скорости регенерации, Росомаха выбирает нетрадиционные способы решения проблем – как правило, калечит и себя, и других. Например, чтобы сдетонировать С4, предстоит всадить лезвия одной руки в энергощит, а другой – прямо в заряд взрывчатки. Да, так герой оказывается в самом эпицентре взрыва, но ведь дело сделано, и без проволочек! Поэтому-то персонаж Хью Джекмена на полной скорости врезается на снегоходе в скалу, падает с вертолета, ловит грудью ракеты, использует себя в качестве факела – в общем, всегда выходит победителем из жестокой схватки с инстинктом самосохранения. Потому что он нечеловечески крут. Подчас доходит до абсурда: после особо изнурительных драк Ричард в неизменно рваной майке, истекающий кровью, испещрен страшными ранами, через которые виден покрытый адамантием скелет. Даже терминатор был не столь живуч! А вот противникам повезло гораздо меньше: африканские туземцы с мачете, наемники, мутанты, роботы – все они весьма быстро окажутся на земле, целиком или по частям. Второе, благодаря детальной системе повреждения и невероятной силище Логана, случается куда чаще. Игра не стесняется крупным планом показывать изрубленных врагов, корчащихся в предсмертных муках, один без рук, другой без ноги, а от третьего и вовсе осталось не больше половины.

Внизу: Когда появляются роботы, играть становится чуточку скучнее. Они не вопят истошно, когда им вспарывают живот, а что-то там невнятно пищат и искрятся. К счастью, роботов в игре немного.

Боевая система скопирована с God of War – игры, прославившейся увлекательными схватками. Есть удар слабый, но быстрый, есть сильный, но медленный. Их можно комбинировать с захватом и между собой для проведения множества комбо. При нажатии правого шифта появляется доступ к четырем особо сильным атакам («вихрь», «дрель» и пр.), расходующим шкалу ярости. Различий с GoW два. Первое – перекаты теперь совершаются зажатием двух шифтов и наклоном левой рукоятки, что не очень удобно, зато позволяет как угодно управлять камерой. Второе – фирменные дальние прыжки Росомахи (вдобавок еще и самонаводящиеся), в мгновение ока сокращающие расстояние до жертвы. Благодаря этому приему резня в наполненном врагами помещении не прекращается ни на мгновенье, даже если сами противники предпочитают не лезть на рожон и держаться от разбушевавшегося Логана подальше.

К сожалению, и резня может приесться, если злоупотреблять простыми комбо и пресловутым дальним прыжком. Да



Протестированная нами PS3-версия игры отказалась инсталлироваться на HDD и принципиально работала напрямую с Blu-ray диска. При этом в некоторых особенно многолюдных драках частота смены кадров падала до рекордно низких показателей. Слава богу, сражениям это почти не мешает, а вот настроение все-таки портится. Справедливости ради отметим, что не безгрешен и Xbox-вариант, хотя подтормаживания там не столь частый и заметный гость – при условии, что игра скопирована на жесткий диск консоли.

и возможностей разработчики предоставили не очень много – негде развернуться могучему росомашьему плечу! Если они и впрямь пытались сделать «самый лучший экшн», стоило бы разнообразить боевые ситуации и добавить глубины и последовательности в исследовании премудростей боя.

В довершение ко всему, то тут, то там проскальзывают досадные недочеты и ошибки, свидетельствующие о том, что разработчикам не хватало времени: тела проваливаются сквозь пол и стены, некоторые действия Росомахи выглядят топорно, звуки и спецэффекты позволяют себе незаметно исчезнуть. Плюс мерцающие текстуры и жуткие артефакты сжатия видео.

Grand Finale

Мы были полны надежд и ожидали лучший боевик весны. Не сложилось. Боевик и впрямь вышел отличный – с приятной графикой и резвыми боями, он лишь иногда ослабляет железную хватку. Но во всем остальном X-Men Origins: Wolverine – игра незамысловатая и прямая как палка, таков и сам Росомаха. Они идеально друг другу подходят, не так ли? **СИ**

Качаемся

В игре присутствует простенькая система развития персонажа. За каждого убитого врага или найденный жетон герой получает очки опыта. Наберет достаточно – поднимется в уровне. С каждым уровнем дается два очка умений, которые идут на повышение живучести, ярости или силы приемов (новые покупать нельзя). По мере того как вы сражаетесь и побеждаете противников определенного вида, у вас вырабатывается некий «иммунитет» к их атакам и преимущества в бою – это названо «рефлексами». Наконец, собирая разбросанные по уровням сверкающие бляшки, мы пополняем свой запас «мутагенов», которые, будучи экипированными в один из трех слотов, дают Логану новые способности: получать больше опыта за победы, увеличивать скорость регенерации, наносить больше урона и так далее.

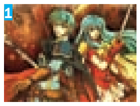
Совсем скоро парень, выглядывающий с пассажирского места, познакомится с веселыми лопастями.

КОММЕНТАРИЙ

АРТЕМ ШОРОХОВ

Давненько (сколько уже минуло с выхода Heavenly Sword?) нас не баловали слэшерами с претензией на, если позволите так выразиться, «блокбастерность». Хорошие-то были, и немало, но таких, чтобы все учтено, все как следует продумано, на каждом углу хлопушки и фейерверки, да так, чтоб еще и играть было интересно не только поклонникам жанра, а вообще всем ценителям экшн-кино… Поймите правильно, с гигантами, вроде Gears of War 2, Resident Evil 5, Killzone 2, «Росомаху» сравнивать нечего. Ее весовая категория – проекты вроде Conan, The Bourne Conspiracy, Ninja Blade или, если угодно, Ninja Gaiden II. Не игры-манифесты, игры-прорывы или игры-движки, а просто… игры. Те, за которыми приятно провести вечер-другой, получая удовольствие, в первую очередь, от самого процесса. И вот в этой группе Wolverine не просто хороший слэшер, а прямо-таки слэшер-блокбастер – шумный, быстрый, захватывающий, да еще и способный на сюрпризы даже тогда, когда, казалось бы, удивить игрока уже попросту нечем. Есть такие фильмы, перед просмотром которых не ждешь проникновенных диалогов, не надеешься на тонкую интригу, заранее отпустил сценаристу все грехи; идешь в кино за первобытными эмоциями, за новой дозой адреналина, за зрелищем. Эта игра – именно такой фильм. Во всяком случае, в это действительно веришь первые полтора-два часа. Потом – будто кто-то дергает невидимый рубильник и удовольствие идет на спад. Ляпы и мелкие глюки встречаются все чаще, тематические локации повторяются с раздражающим постоянством, настырные adventure-элементы вызывают зевоту, а адреналиновые всплески встречаются все реже… Уже к середине от игры просто-напросто устаешь – ее авторы давно сдались и будто бы только и ждут, когда сдашься наконец и ты. К финалу вновь набравшая обороты X-Men Origins: Wolverine напоминает бутерброд, густо намазанный вареньем с двух сторон и совершенно лысый посередке. Стоят ли час восторга и три часа умеренного удовольствия пяти часов дежурных зачисток уровней – решать вам. Если любите слэшеры или Росомаху – внимание на игру стоит обратить обязательно. Если же любите и слэшеры, и Росомаху, диск, пожалуй, придется купить.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Fire Emblem: The Sacred Stones
2 Fire Emblem: Radiant Dawn
3 Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift

8.0

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ — СТРАНА ИГР
ЗА СЮЖЕТ — СТРАНА ИГР

ТЕКСТ
Алексей Голубев

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
strategy.turn-based
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Intelligent Systems
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
http://fire-emblem.com/shadowdragon
Страна происхождения:
Япония

› Fire Emblem: Shadow Dragon

Есть на свете сериалы, которые не меняются не то что годами – десятилетиями! Широко известная в узких кругах Fire Emblem как раз из таких. И это не мешает ей пользоваться успехом вот уже без малого двадцать лет.

В прошлом году в наши руки попала очередная часть знаменитого сериала – Fire Emblem: Radiant Dawn для Nintendo Wii. Помнится, тогда мы, отдав должное очевидным достоинствам игры (а она до сих пор остается одним из лучших представителей жанра), не смогли не посетовать на то, что за последние несколько лет Fire Emblem практически не меняется, и отличить новую серию от предыдущих, если не вникать в нюансы сюжета и не разбираться в мелочах, практически невозможно, настолько они похожи одна на другую. Что ж, нынешней зимой «Огненный символ» загорелся вновь, теперь уже на Nintendo DS – будет ли у нас повод что-нибудь добавить к сказанному ранее? Давайте разбираться.

Для начала несколько слов об истории вопроса. Новенькая Fire Emblem: Shadow Dragon в действительности «новенькой» может называться с большой натяжкой – это римейк, причем римейк самой первой Fire Emblem, изданной в 1990 году на консоли Famicom. Вместе с тем, Shadow Dragon стала первой Fire Emblem для Nintendo DS и одновременно первой, где появился сетевой многопользовательский режим (простой мультиплеер в сериале случался и раньше). Прочие нововведения, из объявленных разработчиками, вполне предсказуемы – перерисованная графика, использование двух экранов портативной консоли и, наконец, почти непременное тактильное управление как альтернатива стандартным кнопкам. Не слишком много, но, при должном подходе, достаточно, чтобы как следует омолодить хит былых времен.

Тень дракона

Сюжеты Fire Emblem, хоть и не отличались никогда особой оригинальностью, всегда славились длинными списками персонажей (подчас довольно любопытных), каждый из которых умудрялся существенно дополнять сценарий, делая его разнообразнее и интереснее. В Shadow Dragon все привычные элементы находятся на своих местах. События разворачиваются на вымышленном континенте, где как-то уживаются десять государств. Сто лет назад одно из них объявило войну всем остальным и едва не добилось победы, однако в последний момент агрессора удалось остановить, а предводитель вражеских армий был побежден. Увы, мир оказался непрочным, и на севере вновь сгущаются тучи, предвещающие новую большую войну. А раз так, значит, самое время взяться за оружие и вспомнить основы военного дела – без этого в Shadow Dragon рассчитывать на благополучный исход событий не приходится.

Внизу: Синие клетки показывают, как далеко может продвинуться герой в свой ход, красные обозначают радиус поражения.

С воздушными юнитами следует обращаться очень аккуратно – они, как правило, проворны, но довольно уязвимы.

КОММЕНТАРИЙ

СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Shadow Dragon – игра хоть и неплохая, но сравнения с другими вышедшими на английском языке частями Fire Emblem не выдерживает. Это и понятно: разработчики явно старались быть ближе к оригиналу, что поставило крест на «исторически несоответствующих» нововведениях из поздних частей. Но самое грустное, что история принца Марса оборвалась на середине. Ведь третья Fire Emblem, Monshou no Nazo, вышедшая на SNES в 1994, уже включала и римейк первой части, и еще одну сюжетную кампанию на два десятка глав. Более того, в 1997 году для Satellaview вышло еще четыре главы этой же истории, рассказывающих о том, что предваряло события Shadow Dragon. У Nintendo был шанс выпустить на DS полную хронологию событий мира Archaneia под достойной обложкой – но нет, мы остались с дословным римейком, без начала и конца. Стыд и позор жадинам.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Традиционно сбалансированный игровой процесс, отточенная за долгие годы существования сериала боевая система, приятная графика и занимательный сюжет.

НЕДОСТАТКИ Широко разрекламированный сетевой мультиплеер – всего-навсего не самая удобная возможность сыграть с товарищем в «виртуальные шахматы».

РЕЗЮМЕ Первая Fire Emblem для Nintendo DS чуть-чуть разочаровывает – разработчики наверняка могли с переходом на новую платформу привнести в старую формулу чуть больше новшеств. Техническое исполнение тоже не поражает воображение – симпатично, функционально, и ладно. Впрочем, поклонники тактических RPG едва ли найдут для себя что-то лучшее – с точки зрения игрового процесса к Fire Emblem: Shadow Dragon, как всегда, очень трудно придраться. Хотя от массовой аудитории сериал по-прежнему очень далек.

Атакуя врага, с самого начала стоит проверить, насколько крепок здоровьем ваш собственный солдат. Дело в том, что противник почти наверняка ответит контратакой, а когда ход перейдет к нему – еще и добавит, если будет знать, что ваш воин слишком слаб.

Вверху: Хотя анимированные заставки в Fire Emblem уже довольно давно не в новинку, большая часть сюжетных сцен по-прежнему раскрывается при помощи статичных картинок и довольно громоздких текстовых диалогов. В этом смысле, Shadow Dragon – не исключение.

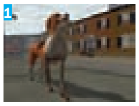
Многопользовательский режим Shadow Dragon не только задействует функции Wi-Fi Connection, но и позволяет игрокам общаться друг с другом при помощи микрофона. Увы, участвовать в сражении одновременно могут только двое, а в отряде, которым разрешено командовать каждому из них, дозволено содержать не более пяти персонажей. Бойцов для сетевых стычек не нужно где-то нанимать или создавать – это все те же герои сюжетной кампании. Специально для данного режима разработчики создали шесть карт (в японской версии, кстати, карта была всего одна) – для которых можно включить или отключить туман войны, задать ограничение по времени или по количеству ходов. Победа засчитывается тому, кто смог нанести поражение неприятельской армии, либо захватил флаг в центральном замке. Сетевые функции DS также открывают доступ к специальному online-магазину, где на заработанные в сюжетной кампании деньги разрешается покупать различные редкие предметы. Причем если некоторые из них присутствуют на прилавке постоянно, то другие появляются лишь раз в месяц.

Шах и мат

Основа боевой системы Shadow Dragon хорошо знакома каждому, кому уже доводилось сталкиваться хотя бы с одной Fire Emblem. Перед нами, фактически, виртуальные шахматы, где все построено на умении планировать действия собственного отряда как минимум на один ход вперед. Продиктовано это, прежде всего, тем, что в течение одного хода вы должны отдать распоряжения (или, если того требуют обстоятельства, воздержаться от приказов) всем находящимся на поле боя подопечным – после чего инициатива временно перейдет в руки противника. Стало быть, ваша задача – не только придумать, как бы побольнее ударить очередного недруга, но и предугадать его дальнейшие действия, стараясь, по возможности, оградить подчиненных от слишком болезненных или даже смертельно опасных атак и контрвыпадов. Факторов, которые приходится учитывать, как и раньше, достаточно много, но главным по-прежнему остается один – соотношение сил между различными боевыми классами или, точнее, оружием, которым эти классы пользуются. Базовый принцип прост, и его легко запомнить: топоры побеждают копья, копья – идеальное средство против мечей, мечи – самая большая угроза топорам. Особняком стоят стрелки (смертельно опасные для всего, что предпочитает передвигаться по воздуху) и любители поколдовать. Но это только то, что лежит, так сказать, на поверхности. В действительности, очередное сражение почти наверняка вынудит вас столкнуться с теми или иными частностями – например, топорами, специально предназначенными для выведения из строя мечников, или ядовитыми дротиками. Кроме того, недруг чуть ли не всегда располагает численным преимуществом, а зачастую – еще и тактическим, нападая на ваш отряд со всех сторон разом. Дополнительные препятствия, вроде ловушек или дальнобойных катапульт, тоже встречаются – и могут сыграть в сражении не последнюю роль. Ну а любителям испытать себя на прочность в Shadow Dragon будет настоящее раздолье – два с лишним десятка глав разрешается проходить на любом из шести уровней сложности. Отличный способ проверить себя в роли главнокомандующего.

Технически Shadow Dragon реализована… привычно, но не более того. Игра приятно смотрится, но не демонстрирует ничего такого, чего бы до сих пор не видели на Nintendo DS. Да и два экрана преимуществом не назвать – сражения в любом случае разворачиваются только на одном из них, другому отведена вспомогательная роль. Впрочем, верным поклонникам этого будет вполне достаточно, а на широкую популярность своего творения авторы Shadow Dragon, похоже, и не рассчитывали. **СИ**

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Dog's Life
2 Bully
3 Okami

6.5

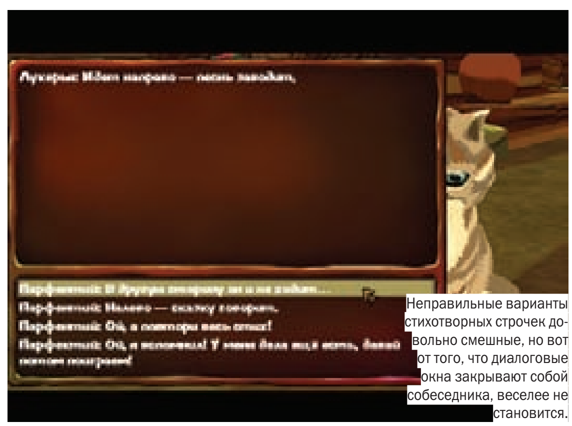
ЗА АРТ-ДИЗАЙН — СТРАНА ИГР
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА — СТРАНА ИГР

› Невероятные приключения кота Парфентия в деревне

Мы с вами взрослые геймеры, и отлично знаем, что такое детские игры – это где симпатичные зверюшки, никакой кровищи, уси-пуси и обучающий элемент. Вы, читатели, относитесь к ним снисходительно; мы, редакторы, засовываем рецензии на них в дайджест или, в лучшем случае, расщедриваемся на полстранички. Хорошие детские игры, особенно российского производства, можно по пальцам пересчитать. И «Невероятные приключения кота Парфентия в деревне», скажем так, почти попадают в этот список. «Три богатыря», предыдущая игра команды Cats Who Play, больно стукнула нас по голове своей китчевостью, и если визуально лубочный стиль был неплох, то диалоги резали уши не хуже вострого меча Ильи Муромца. В «Приключения Парфентия» перекочевало и то, и другое – пейзажи состоят из тех же березок и поломанных телег, к которым, правда, прибавились трактора да мотоциклы, псевдодревнерусские обороты тоже в ходу в сочетании с геймдизайнеризмами вроде «ключевые места трассы», а слово «Отлично» повторяется примерно 40 миллионов раз. Однако самая приятная и неожиданная часть игры связана не с многочисленными вылазками Парфентия на болота и в лес, а именно с диалоговой игрой в стихи. Представляете, деревенская кошка Лукерья читает нашему герою Пушкина. Кошка. Пушкина. Читает на память. А потом еще заставляет Парфентия повторить. После такого уже хотелось посмотреть, что же там дальше. А дальше нас заставили пять раз собрать по пять предметов на разных картах (концовку, впрочем, раскрывать не буду). Но, знаете, общее ощущение осталось уже положительное.
Но это у меня, большого дяди. А ведь некоторые из вас, наверное, настолько взрослые, что уж и свои дети есть, и вам интересно – понравятся ли им приключения Парфентия. Что ж, как вы отлично знаете, тексты в игровых журналах (впрочем, иногда кажется, что и в играх тоже) пишут пятнадцатилетние школьники. Во всех, кроме нашего – мы единственные, с кем работает двенадцатилетняя школьница. Мы попросили Настю рассказать об игре со своей точки зрения. Думаю, на это мнение вы смело можете ориентироваться, тем более что оно удивительным образом практически не отличается от моего.

Илья Ченцов

Камеру можно выкрутить и вот в такое положение, напоминающее не то RTS, не то RPG.

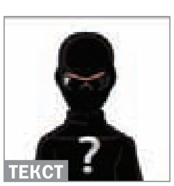


Неправильные варианты стихотворных строчек довольно смешные, но вот от того, что диалоговые окна закрывают собой собеседника, веселее не становится.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
«Играющие кошки»
Системные требования:
CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.catswhoplay.com/projects.php?project_id=25
Страна происхождения:
Россия

Илья Ченцов



Настя Калинина

Деревенский двор. Между сараями бродят злые зубастые псы. На одной хозпостройке стоят два кота и оживленно беседуют. Внезапно один из них прыгает вниз… прямо в пасть ближайшей собаке. Та немедленно начинает его грызть. Кот мечется туда-сюда, стараясь избавиться от настырной псины. Куда там… А жизнь кончается, неумолимо кончается! Последним отчаянным усилием кот запрыгивает на поленницу.

Вот так выглядит одна из миссий в «Приключениях кота Парфентия в деревне», если игра проходится первый раз. Если же перед монитором не новичок, хвостатый герой прыгает по крышам, как заправский горный козел. Кстати, второй раз проходить игру гораздо приятнее – знаешь, что инструкциям следовать необязательно и до цели можно добраться коротким и безопасным путем.

Вообще, действия Парфентия направляются довольно странным образом. Например, при выполнении одного из первых заданий – сбегать к корове в соседнее село – вместо того чтобы спокойно, без риска быть загрызенным, пройти по главной улице до нужной калитки и степенно перепрыгнуть через забор, – нам советуют сигать с крыши на крышу, а потом пробежаться по тоненькой газовой трубе, под которой кишмя кишат собаки… Хорошо, что такое задание только одно.

Противников (собак, волков, и кабанов), появляющихся по мере развития сюжета, можно победить только мирным путем – залезть куда-нибудь или удрать. Пускать в ход зубы и когти главный герой не умеет – силенки не те. Кроме того, Парфентий (*греч. девственный, чистый*) будет не Парфентий, если запятнает себя дракой. Наконец, игра потеряет лицо и превратится из великолепного приключения в третьеразрядный боевик для младшего и среднего школьного возраста. И все же иногда так и хочется вцепиться в морду этой красноглазой собачатине/зубастой волчатине/свинской кабанятине (нужное подчеркнуть).

Также в «Парфентии» довольно любопытная система бонусов. Они делятся на восстанавливающие силу/жизнь, и на действующие по желанию игрока/по мере подбирания. Последние встречаются достаточно редко, и достать их (если речь идет об ускоряющей жидкости) весьма и весьма непросто, поскольку, как правило, они хитро запрятаны на вершине особенно тонкого, поднятого как можно выше бревна. И времени на ускорялки нет – либо оно кончается, либо в затылок дышат неугомонные представители отряда хищных. Бонусы, кстати, не только на трассах подбираются, но и даются за выполнение заданий. Хотя «даются» слишком сильно сказа-

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Довольно милая графика, поначалу разнообразные миссии. Прикольный четверной прыжок. Кошка читает Пушкина!

НЕДОСТАТКИ Корявые тексты. Большая часть графики и бонусов дублирует «Трех богатырей». Ближе к концу игра становится однообразной, даром что короткая. Обсчет столкновений кота с объектами оставляет желать лучшего, как и анимация.

РЕЗЮМЕ Подобно герою Bully, Парфентий поднимается по социальной лестнице мирка игры, завоевывая авторитет у деревенских котов, зайцев, кабанов и волков. Возможно, по оценке это не заметно, но «Играющие кошки» своим вторым проектом показали, что наращивают мастерство. Правда, по двум точкам строить кривую успеха рано, тем более что одна из них лежит в плоскости «скорее взрослых», а вторая – «скорее детских» игр.

Бонусы и их эффекты тоже перекочевали из «Трех богатырей». На иллюстрации – результат действия «кофейного напитка», который котяра хлещет из бутылочки с предательской надписью «зверобой».

За хвост

На диске с «Невероятными приключениями» можно найти (почему-то в wav-формате) истории про Парфентия, приятно отличающиеся по качеству от диалогов в самой игре. Как нам рассказали «Играющие кошки», эти рассказы были написаны еще в 2006 году Виталием Шутовым, бывшим руководителем компании GFI Russia (ранее известной как MiST land). Именно благодаря ему изначально абстрактный кот получил имя. Планы по раскрутке хвостатого у «Кошек» широки – тут и «Учим стихи с котом Парфентием» (надо полагать, напоминающая поэтическую игру из «Приключений в деревне», но с расширенным списком авторов – от Маяковского до Басё), и тамагочеобразная «Невероятные приключения кота Парфентия в детстве». У нас пожелание только одно – Басё Басём, но внутриигровые тексты надо подтянуть.

УСКОРЯЮЩИЕ БОНУСЫ, КАК ПРАВИЛО, ХИТРО ЗАПРЯТАНЫ НА ВЕРШИНЕ ОСОБЕННО ТОНКОГО, ПОДНЯТОГО КАК МОЖНО ВЫШЕ БРЕВНА.

но – иногда они скромно лежат рядом с… э… животным, которому «сдаешь» квест, и тихо ждут своего часа.

Кстати, через какое-то время на крыше главного здания появляется халявная сметана. Не пропустите!

Два слова об озвучке персонажей. После прыжка Парфентий радостно говорит: «Готово!», даже если его при этом грызут. Сначала это несколько удивляет, потом удручает, а под конец раздражает, особенно если сотый раз подряд пытаешься перемахнуть через невысокий (с виду) забор.

При подборе актеров разработчики превзошли сами себя. Второстепенные персонажи говорят голосами, полностью соответствующими внешности. Остальная озвучка тоже весьма хороша. Поют птички, рычат собаки, играет приятная музыка…

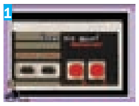
К языку претензий нет, если не считать псевдодревнерусского слога, который время от времени мелькает в тексте, например: «Молоко, что еще может поддержать силы кота уставшего?».

Интерактивность предметов очень высокая. В прудике за домом можно даже утопиться – ненадолго, правда, – как, впрочем, и в любом другом водоеме. Сноп колосьев рядом с коровником, если на нем хорошенько попрыгать, рассыплется. Ржавым велосипедом и санками в курином загоне можно вертеть как угодно.

«Парфентий» – очень милая игра. Вроде бы и карт немного, и персонажей мало, и все же… Здесь есть целый мир, живущий собственной жизнью, по которому приятно просто побродить, где можно снимать скриншоты, как фотографии… Очень красивый мир. Не просто хорошо нарисованный, как некоторые современные игры, а живой. И потому красивый. **СИ**

Инструктаж по прыжкам. Четверной скачок – главный прием Парфентия, полезный и в соревнованиях, и в миссиях вроде «укради шишки у волков».

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

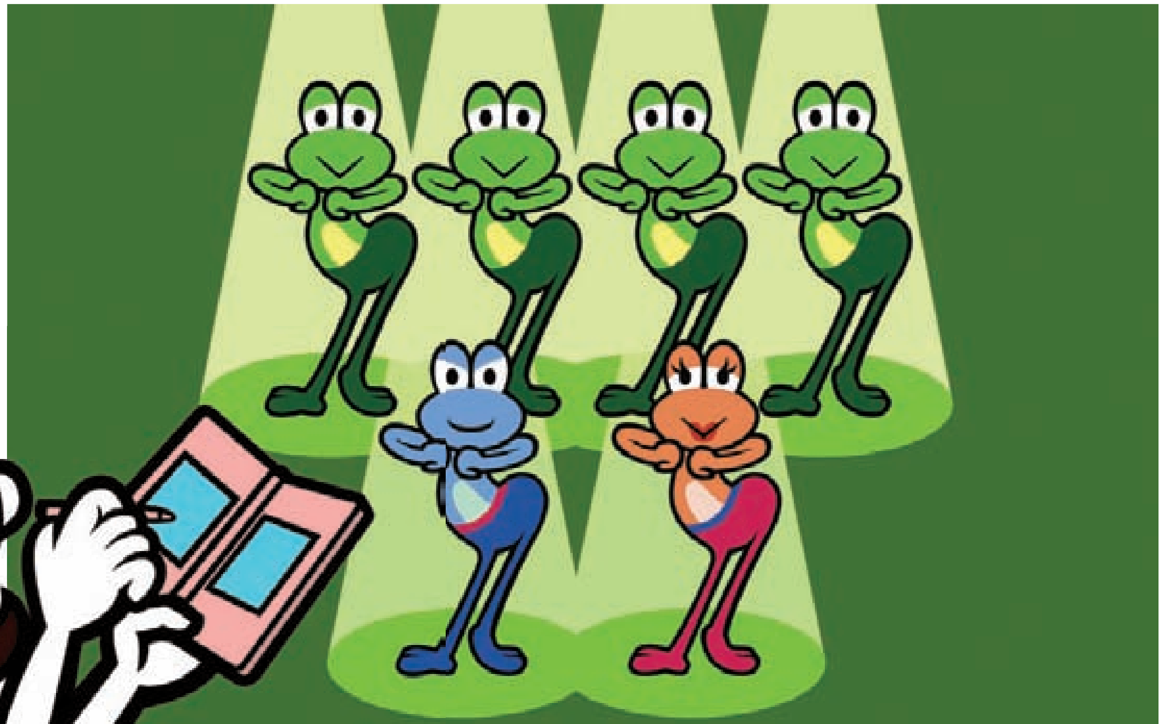


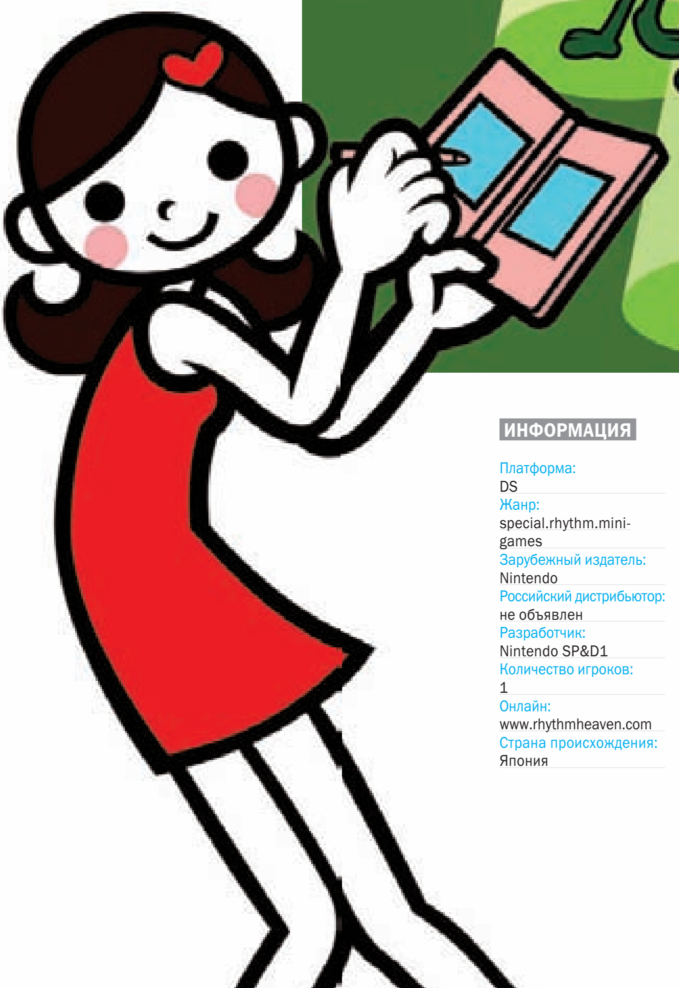
1 WarioWare: Touched!
2 Elite Beat Agents
3 Zubo

8.0

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
СТРАНА ИГР

ТЕКСТ
Кирилл Перевозчиков





ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
special.rhythm.mini-games
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Nintendo SP&D1
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.rhythmheaven.com
Страна происхождения:
Япония

› Rhythm Paradise

Внутренняя команда Nintendo с незабываемым названием Software Planning & Development Group No.1 создала стопроцентно знаковый продукт. Именно такие игры делают Nintendo DS такой, какая она есть. Необычная, инновационная, бесконечно странная – эта игра заставит возвращаться к ней снова и снова. Без единой к тому видимой причины.

На Rhythm Paradise (или Rhythm Heaven, как называют ее в Америке) больно смотреть издалека. Поймите правильно, нас давно перестали удивлять люди, орущие в миниатюрную приставку от Nintendo странные слова или изо всех сил дующие во встроенный микрофон, как будто он заслужил такое обращение. Более того, мы считаем Nintendogs, Brain Age и им подобные игры развлечениями вполне имеющими право на существование и даже в некоторой степени инновационными. Но, послушайте, это уже как-то слишком!

Первые минуты Rhythm Paradise вызывают безумный восторг. Мы собираем детали на заводе под вполне себе классическую мелодию, дирижируем хором мальчиков-незайчиков, отчаянно выкрикивающих какой-то девиантный вокализ, заправляем горючим человекоподобных роботов под мелодичный скрежет поршней и рычагов, наконец, слушаем выступление кавайной девчушки – исполняя роль заурядного члена группы поддержки, сплошь состоящей из обезьян, хлопающих в ладоши и восклицающих «О-о-о-о!». Вскоре игра включит «ремикс» и прогонит все четыре дисциплины под одну безумную мелодию – концентрированное воздействие на центры удовольствия, эйфория. С одной ремаркой: первые мини-игры – самые легкие.

Все завязано на чувстве ритма: DS держится на манер «книжки», сенсорный экран ждет не дождется, когда вы приметесь нажимать на него стилусом и «делать флик» – так игра называет короткое и резкое движение «пером» в сторону. Собственно, «удар» и «флик» и есть наши единственные друзья в мире безумных ритм-заданий: так мы берем разные ноты, определяем длину и высоту тона или просто выполняем всякие сумасшедшие задания – то фотографируем детишек на гоночных машинах, то стараемся привлечь внимание самца, относящегося к редкой породе синих крокодильчиков.

Rhythm Paradise изо всех сил старается выглядеть милой и дружелюбной, и до поры до времени у нее это получается – в специальном меню «Кафе» можно почитать советы профессионалов («Представьте, что вы выписываете стодолларовый чек своей любимой бабушке. Обратите внимание на последний росчерк в подписи – это и есть правильный флик!»), а можно попросить официантку пройти за вас особо сложную мини-игру. Правда, эта добрая душа и сама предложит свои услуги после серии проигрышей. Которые, вот беда, рано или поздно непременно начнутся даже у самых ритм-

Tap into the Rhythm!

Большая часть музыки в Rhythm Tengoku Gold (а именно на это имя Rhythm Paradise откликается в Японии) написана японским композитором Tsunku; а также другими коллективами, включая Canary Club и The Possible (если вам эти названия о чем-то говорят). Как мы и боялись, многие мелодии были заменены в американской и европейской версиях, а поскольку объем картриджа ограничен, «вырезанная» музыка не попала даже в список «секретных» композиций. Особенно обидно, учитывая, что в Японии исходный саундтрек Rhythm Tengoku Gold удостоился отдельного диска, а сама игра уже продалась тиражом свыше 1,5 млн копий. Такие дела.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Сотни интересных мини-игр, качественное звуковое оформление, интуитивно понятное управление. Игра развивает чувство ритма, к ней хочется возвращаться.

НЕДОСТАТКИ Несбалансированная сложность, не всегда понятно, что именно нужно делать – и разбираться приходится методом проб и ошибок. Безумие всего происходящего может оттолкнуть наиболее робких геймеров.

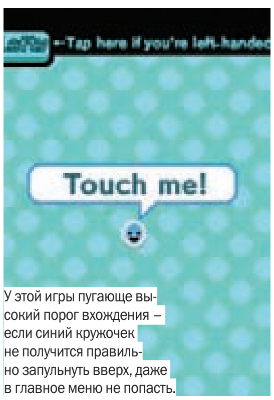
РЕЗЮМЕ Ритм-симулятор для всех и каждого. Забудьте танцы безумных кроликов из Rayman Raving Rabbids, выбросьте в мусорное ведро Elite Beat Agents. В Rhythm Heaven можно жонглировать любовными зельями, кормить яйцами голодного китайца и делать еще тысячу удивительных вещей – под веселые мелодии, и в строгом с ними соответствии. Иногда, правда, слишком строгом: повышенная сложность некоторых мини-игр (а также возможная аллергия игрока на пение синих крокодильчиков) удерживает нас от того, чтобы выставить высший балл.

Иногда игра притворяется трехмерной, но графикой Rhythm Paradise едва ли можно кого-то удивить.

Когда девочка заканчивает куплет словами «I suppose», нужно изо всех сил постараться это повторить, будучи в роли одной из обезьян. Жестами.

Ритм-пинг-понг – пугающе сложный и немного трехмерный.

Свежий взгляд на Space Invaders. Не дайте фиолетовым кружкам себя поработить!



У этой игры пугающе высокий порог вхождения – если синий кружочек не получится правильно запульнуть вверх, даже в главное меню не попасть.

Не пытайтесь заставить нас объяснить, что происходит на этой картинке. Лучше уж вы сами…

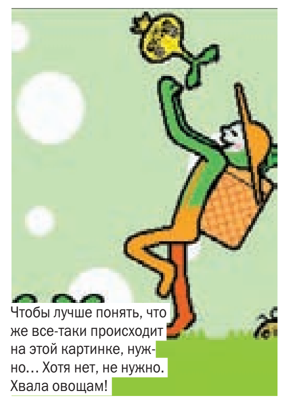
Танец маленьких боевых уточек. Главная утка, выкрикивающая команды, осталась за кадром.

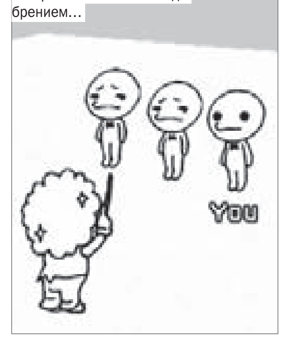
подкованных людей: далеко не всегда понятно, чего конкретно хотят от вас в том или ином случае, а сложность и допустимое количество ошибок всегда фиксированы – от этого баланс, надо признать, провисает. Зато практически для каждой ритм-игры существует свой, так сказать, «мышечный алгоритм» – что-то сродни навыку игры на музыкальном инструменте, но попроще. Practice makes perfect, и с каждой новой попыткой ваши результаты будут улучшаться – даже если вы ничего не смыслите в музыке и ритме. По достижении определенной степени просветления играть уже можно с закрытыми глазами. В конце концов, у вас всегда есть невидимая официантка, которая с радостью поможет пройти трудное место.

Но не дайте себя обмануть. Rhythm Paradise лишь притворяется электронной погремушкой для пенсионеров и скучающих домохозяек – здесь все гораздо глубже и запутанней. За сколько-нибудь значимые достижения выдаются медали, которые можно тратить на всеразличные unlockables: секретные песни, секретные мини-игры, секретные бесконечные мини-игры – секретное что угодно. На картридже нашлось даже место самоучителю игры на гитаре. Настоящей гитаре, да-да. Больше того – целых два самоучителя: для базового и продвинутого уровней. Рекомендуется всем, кто ищет практическую пользу в видеоиграх.

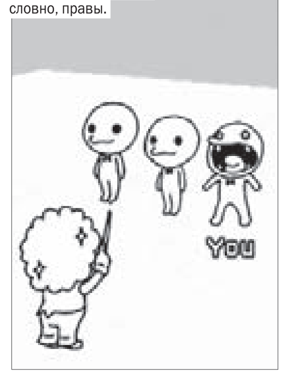
Возвращаясь к лейтмотиву нашей статьи – на играющих в Rhythm Paradise страшнее всего смотреть из-за плеча. На левом экране бушует закольцованный мультфильм фестиваля арт-хаусного кино для малоимущих наркоманов: две обезьяны с лицами покемона Пикачу, желтая и синяя, крутят виниловые пластинки, выкрикивая на дурном английском: «Break! C'mon! Ough! Scratch-o-hey!». После каждого «скратч-о-хей» положено делать скретч – то есть, возить стилусом по экрану. Слова повторяются раз за разом, обезьяны вконец теряют совесть… И тут-то самое страшное: у играющего начинает получаться. Он попадает в ритм, непроизвольно покачивая головой, и, кажется, счастлив.

В одной из серий «Южного парка» Стэн, уставший от мучительных тренировок в Guitar Hero, покупает из-под полы у дружелюбного консультанта магазина видеоигр диск Heroine Hero – в ней нужно гоняться за фиолетовым дракончиком, постоянно вкалывая виртуальному герою все новые и новые дозы наркотика. Штука в том, что дракончика невозможно догнать – так задумано разработчиками. С Rhythm Paradise примерно та же история: никакого ясного финала, кульминации, да и вообще драматургии у глупого сборника мини-игр, понятное дело, нет. Есть только противоестественное желание открыть Nintendo DS и «еще разок» попробовать самостоятельно пройти танец маленьких утят. А вдруг – получится? **СИ**


Чтобы лучше понять, что же все-таки происходит на этой картинке, нужно… Хотя нет, не нужно. Хвала овощам!



Коллеги-вокалисты смотрят на отчаянно фальшивящего автора «СИ» как бы с неодобрением…



…и в чем-то они, безусловно, правы.

МУЛЬТФИЛЬМ ФЕСТИВАЛЯ АРТ-ХАУСНОГО КИНО ДЛЯ НАРКОМАНОВ СО СТИЛУСОМ.

«День Геймера» вошел в историю

Семен Кобылин

В пяти гипермаркетах «Эльдорадо» в городе Москве 25 и 26 апреля при поддержке Gameland отмечали настоящий праздник всех любителей компьютерных и видеоигр – «День Геймера».

Все желающие могли посостязаться друг с другом в турнирах на PC и Xbox 360 и побороться за суперпризы – шесть ультратонких 46-дюймовых LED-телевизоров Samsung и четыре сверхмощные игровые станции Acer Predator. В ТК «Гранд» проходил турнир по игре Call of Duty: World at War, в ТК «Горбушкин Двор» – F.E.A.R.2: Project Origin, в ТК «Л-153» - Race: Driver GRID; в ТК «Город» – Gears of War 2; в ТК «Каренфор» – Mortal Kombat vs DC Universe. В общей сложности во всех турнирах в пяти магазинах за выходные приняли участие более 2 тыс.человек. Десять победителей – лучшие из лучших – получили ценные призы.

С 13.00 до 19.00 в субботу и воскресенье площадки магазинов «Эльдорадо» превращались в настоящие арены, где простые московские геймеры сходились в ожесточенных схватках за право называться лучшими. Мероприятие поддерживала насыщенная шоу-программа – ведущие проводили увлекательные и смешные конкурсы. Ди-джеи крутили пластинки, а обворожительные девушки Go-Go тормозили прохожих у игровых зон. ТК «Горбушкин Двор» даже посетила

певица Нюша, победительница конкурса «СТС зажигает суперзвезду», и исполнила для поклонников несколько классных песен.

В подготовке к «Дню Геймера» «Эльдорадо» обновили ассортимент игровой продукции – теперь даже самый взыскательный геймер сможет найти на прилавках магазинов все, что ему по душе.

«Я в полном восторге от того, что организовали в «Эльдорадо» «День Геймера». Хоть и не получилось занять первое место, обязательно приду в следующие выходные и надеюсь победить» – говорит Антон Клечковский, 23 года.

Праздник однозначно удался! Теперь на протяжении целого месяца в пяти магазинах «Эльдорадо» будут функционировать отстроенные игровые зоны. В будние дни можно просто играть в последние новинки и тренироваться для предстоящих поединков по сети. А каждые майские выходные будут проходить новые турниры и розыгрыши призов.

В ТК «Город» на Рязанском проспекте организована специальная зона, где все желающие могут посостязаться на гоночных болидах Формулы-1 – соревнования будут проходить в течение месяца, и победитель, показавший лучшее время, получит ноутбук от компании HP.

Следите за информацией на сайте www.gamer-city.ru и до встречи в «Эльдорадо»! **СИ**

«ЭЛЬДОРАДО» ОБНОВИЛИ АССОРТИМЕНТ ИГРОВОЙ ПРОДУКЦИИ – ТЕПЕРЬ ДАЖЕ САМЫЙ ВЗЫСКАТЕЛЬНЫЙ ГЕЙМЕР СМОЖЕТ НАЙТИ НА ПРИЛАВКАХ МАГАЗИНОВ ВСЕ, ЧТО ЕМУ ПО ДУШЕ.

MOUNT & BLADE:

Конем, ружьем и световым мечом

Андрей Окушко

Сенсация, невероятное событие осени 2008, хит сезона – все это про Mount & Blade. Совершенно неожиданно полулюбительская разработка небольшой команды из Турции удостоилась множества высоких оценок (справедливости ради отметим, не все наши коллеги сумели разглядеть истинную суть игры) и завладела сердцами десятков тысяч пользователей. Виной тому не только реалистичные средневековые бои, но и по-настоящему живой мир. А еще… А еще отличные инструменты для создания модификаций, первые версии которых попали в Сеть (как и разнообразные беты самой игры) давным-давно. Благодаря этому мы уже успели увидеть разные эпохи из истории выдуманного студией TaleWorlds мира Кальрадии и реальной Земли, отправиться в каменный век и в космос, в далекую-далекую галактику.

Правда, о существовании многочисленных модов к Mount & Blade знают отнюдь не все. А те, кто знает, наверняка пугаются их количества, и немудрено: разобраться в десятках модификаций самого разного качества в одиночку весьма сложно. Попробуйте отыскать среди них то, что понравится именно вам, – ручаюсь, быстро поймете, что задачка эта не из простых. Но мы решили вам помочь, опубликовав рассказ о некоторых наиболее известных и популярных (на сегодняшний день) модах. Впрочем, сколько людей, столько и мнений. Быть может, заглянув на http://forums.taleworlds.net, где есть огромнейший подраздел, посвященный модификациям, вы найдете что-то свое. Мы будем этому только рады – значит, наша статья вам пригодилась, а хорошая игра обрела еще одного поклонника.

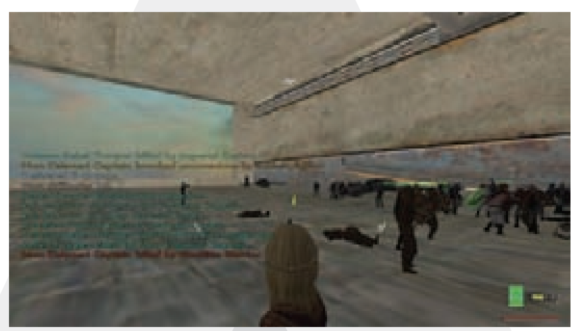
Сразу скажем, что за рамками этого материала остались моды, вносящие в геймплей слишком мало изменений. Например Battle Size Changer, где основная задача – увеличить число бойцов на полях сражений (тем более что он часто включается в другие модификации). Не рассказано и о не совместимых с последними версиями Mount & Blade модах (том же The Last Days, посвященном миру Толкиена). Впрочем, многие из них еще обзаведутся свежими инкарнациями, и не исключено, что к этой теме мы через пару лет вернемся. Если, конечно, Mount & Blade 2 не затмит первую часть.

Star Wars Calradia

Ярчайший пример того, как название определяет содержание. Есть ли среди вас тот, кто не слышал бы ни разу о далекой-далекой галактике, не знал, чем джедаи отличаются от ситхов и кто такие вуки? Очень сильно сомневаемся. Вот и до Кальрадии добрались «Звездные войны», точнее, слово «Calradia» в названии даже лишнее. Действие происходит в хорошо известном по кинофильмам Лукаса мире, с его борьбой между галактической империей и повстанцами. В данном случае в битву титанов вмешивается третья сила – картель Хатта, захвативший часть освоенной людьми (и прочими расами, представителей которых вы обязательно встретите в моде) вселенной.

Впрочем, если бы нам предложили только новые народы, получилось бы глупо. К счастью, в моде появились не одни лишь световые мечи, но и оружие будущего. Всегда мечтали подстрелить врага из бластера? Нет проблем – вам предоставят такую возможность. Само собой, бои стали скоротечнее, а смертность среди подопечных – выше. Правда, как только удастся собрать приличную армию и вырастить хотя бы десятка три-четыре прокачанных бойцов (например, штурмовиков с ситхами), жить станет лучше и веселее. Но лишь до первого столкновения с большим отрядом врага, который, конечно, даст вам прикурить.

Увы, без казусов не обошлось – для полноценной реализации «Звездных войн» придется еще немало поработать (текущая версия мода – 0.7.4). Штурм планет выглядит странновато (толпа ваших бойцов, стреляя на ходу, бежит к лестницам и карабкается на них так, как это делали наши предки веке эдак в XII). Скутер, заменивший лошадь, не только подпрыгивает при нажатии соответствующей клавиши, но еще и стучит виртуальными копытами по земле. А император Палпатин записался в аскеты и довольствуется малым – скромненьким замком и местом у очага, близ деревянного стола. Да и города по большей части редко напоминают нам о будущем. Надеемся, все эти нестыковки скоро отойдут в прошлое. Но даже сейчас отправиться пусть и в двухмерный, но все же космос и попробовать себя в роли имперского или повстанческого командира захочется очень и очень многим.



Barbarian Invasion

Рим был величайшей империей в истории человечества, завоевавшей территории, на которых в наше время находятся десятки государств. Больше того, наследникам Ромула и Рема удалось не только захватить все эти земли, но и эффективно ими управлять. Но ничто не вечно под Луной – вот и слава римлян клонится к закату, а на арену выходят новые молодые народы. Быть может, скоро Вечному городу придется пасть под натиском варваров – маркоманы планируют нанести «столице мира» решительный удар.

Правда, есть еще шанс все изменить. Вы можете стать на сторону римлян и помочь им отразить вторжение. Или, наоборот, записаться в ряды каких-нибудь там германцев или даков и вместе с ними всласть пограбить и порушить. Для особо привередливых предусмотрен третий путь – создание собственного королевства. Жаль только, что, в отличие от многих других модов, управление страной здесь не проработано.

Зато в боях найдется где разгуляться – перед вами все Средиземноморье с окрестностями. Увы, большая часть названий остались прежними, так что вы встретите знакомые по Mount & Blade города и замки. Но работа над Римом и Италией уже завершена, надеемся, это только первый шаг.

Путешествие в Древний мир – это смена не только обстановки, но и экипировки. Новые виды брони, оружия, переработанная линейка юнитов (модели легионеров смотрятся отлично!) – все уже (полностью или частично) сделано. На нелегкой жизненной дороге герою попадутся даже «древние танки» – боевые слоны (кстати, их можно нанять в армию, но содержать животных весьма накладно). Да и тактика ведения боя не та, что прежде: кавалерия играет больше вспомогательную роль, тогда как главная отводится пехоте.

Правда, основные силы создателей мода брошены сейчас на Hegemony 268 B.C. (модификация, посвященная расцвету Рима), поэтому Barbarian Invasion толком не обновлялся уже несколько месяцев. Но текущая версия (0.3) вряд ли станет последней (о чем говорят и разработчики) – уж очень понравилась фанатам идея разрушить/сохранить Римскую империю.

СКУТЕР, ЗАМЕНИВШИЙ ЛОШАДЬ, НЕ ТОЛЬКО ПОДПРЫГИВАЕТ ПРИ НАЖАТИИ СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ КЛАВИШИ, НО ЕЩЕ И СТУЧИТ ВИРТУАЛЬНЫМИ КОПЫТАМИ ПО ЗЕМЛЕ.

Custom Settlements

А здесь сражения отошли на второй план, герою придется еще и развивать собственное королевство, причем с нуля. Да-да, изначально, когда вы объявляете о своих притязаниях на то или иное поселение, в нем нет практически ничего, кроме пары палаток, отмечающих место, где будет город-сад. А значит, придется засучив рукава трудиться на благо Родины.

Перво-наперво займитесь поисками на карте «бесхозных» крестьян (периодически до вас будут долетать весточки о них). Как найдете, объясните парням, кто в доме хозяин и куда им надо идти. Не забывайте при этом время от времени бывать на родной сторонке и распределять крестьян на работы или в гарнизон. Раньше ли, позже ли на складе поселения начнут накапливаться ресурсы. И когда их количество достигнет «критической массы», палаточный лагерь перейдет на следующий уровень в военной или экономической сфере.

После того как первое поселение будет развито, потребуется захватить следующее. Что интересно, к этому моменту ситуация на карте может поменяться десятки раз. Здесь постоянно возникают новые королевства, деревеньки все время переходят из рук в руки. При этом, помимо стандартных фракций, есть еще две стороны – бандиты и крестьяне. Друг друга они ненавидят люто и часто поднимают восстания в захваченных поселениях. Стоит, например, оставить десяток-другой бандитов в крестьянском городке, как глядь – а он уже перешел на сторону «работников ножа и топора». И наоборот. Впрочем, «романтики с большой дороги» могут и лишить вас королевства, так что следите, кого и в каком количестве вы сажаете в тюрьму.

Главный недостаток мода – без подсказок со стороны в нем довольно трудно разобраться. Бывает, вроде все правильно делаешь, а поселение отказывается расти в уровнях и превращаться из палаточного лагеря в полноценную крепость. Решение таких проблем зачастую неочевидно, и все же Custom Settlements имеет право на существование, особенно если в Mount & Blade вас интересует не только война.

Native Expansion

Само название подталкивает нас к догадке: это – просто улучшенная версия Mount & Blade. Поначалу все именно так и было. Но время шло, главный разработчик ставил перед собой все новые и новые задачи, мод разрастался и сейчас представляет собой едва ли не отдельную игру (хотя пока действующая версия 0.582). Список зданий, которые можно строить в городах и деревнях, значительно расширился, а значит, заниматься экономикой в подвластных землях стало гораздо интереснее. Тем более что время, затрачиваемое на создание полезных улучшений, сократилось – больше не надо ждать годами (а ведь даже один игровой год отнимает кучу реального времени), пока деревенька начнет приносить более-менее приличный доход. Впрочем, это не значит, что с первых же секунд после захвата какого-нибудь замка вы начнете купаться в золоте. Но, создав приличное королевство, перестать зарабатывать деньги сомнительными способами (вроде грабежа всех вражеских сел) и рассчитывать на прибыль от своих владений вполне реально.

Огромное внимание уделяется также созданию собственной страны – теме, которая в Mount & Blade раскрыта слабовато. Вы будете нанимать на службу лордов, раздавать им феоды, выбирать столицу государства, подавлять мятежи и, конечно же, объявлять войну соседям и заключать с ними мир. И пусть Native Expansion в плане управления государством далеко до Europa Universalis III, почувствовать себя настоящим монархом маленького, но собственного королевства вполне реально. Конечно, придется вертеться как белка в колесе, пока новорожденное государство станет достаточно могучим, чтобы не бояться соседей, но вам помогут в этом советники, разместившиеся в столичном дворце короля, да и гарнизоны в захваченных городах и замках постепенно растут. Готовы встать под ваши знамена и новые виды бойцов (их тут тьма-тьмущая), среди которых попадаются невероятно сильные экземпляры. Правда, их содержание обходится недешево.

Что еще приятно – многие изменения можно отключать прямо по ходу игры. Если вам не нравится, когда селяне и горожане бунтуют против верховной власти, просто уберите эту возможность и наслаждайтесь миром и покоем во вверенных землях.

Вообще, планов у автора мода громадье, но какие из них воплотятся в жизнь, а какие останутся лишь идеями, точно сказать нельзя. Так, недавно появилась возможность строить дороги, но если их оказывается слишком много, игра может «упасть». Однако сомнений нет – перед нами одна из лучших (если не лучшая) модификаций базовой Кальрадии.

Sword of Damocles – Invasion

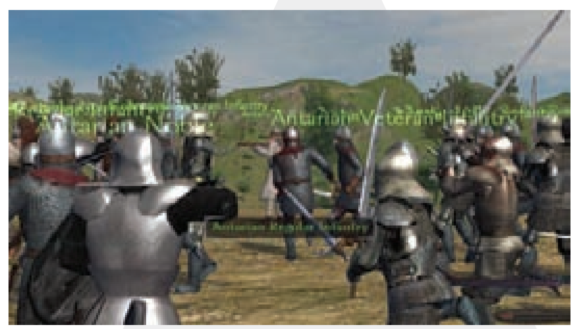
Что называется, мод для настоящих мужчин, вызов, брошенный бойцам и стратегам. Поначалу все кажется похожим на базовую Mount & Blade. Но со временем вы столкнетесь с настоящей проблемой, по сравнению с которой свары королей выглядят разборками детишек в песочнице. Все дело в том, что через год после старта (дату этого события при желании можно изменить) вас ожидает вторжение легиона. Нет, даже не так: Легиона. Под римскими штандартами железными колоннами легионеры идут на завоевание новых земель. Берут они как количеством, так и качеством – у римлян (это именно они, не извольте сомневаться) отличная пехота, как это и было в реальной истории.

Увы, отдельные недоработки попадаются и здесь. Самая серьезная – в области дипломатии: по идее, Легион не должен вести переговоров с варварами, ведь ему надлежит захватывать все в пределах видимости и истреблять сопротивляющихся. На деле же легат Гай Марий не столь непреклонен и может не объявлять войну сразу всем, а то и вовсе заключит мир с той или иной фракцией. Причем заниматься этим он начинает задолго до вторжения, забавно бывает читать, как легионеры то объявляют войну какой-нибудь стране, то через пару месяцев мирятся с ней.

Кстати, при желании и здесь можно создать свое княжество, захватив какой-нибудь замок или город, нанять на службу лордов и заняться перераспределением деревень между вассалами. В Invasion подчиненные играют большую роль – с их помощью проще отразить вторжение «прогрессоров» (не будешь же пытаться в одиночку прикрыть все направления, откуда атакуют манипулы). Поможет вам в этом и маршал, без которого на пополнение гарнизонов и тренировку войск уходило бы куда больше времени.

Достаточно в Sword of Damocles и изменений в экономике, скажем, замки перестали приносить даже тот мизерный доход, что был раньше, а вместо этого требуют денег на содержание (отдавайте крепости лордам, пусть они платят). Хватает и новых зданий (университеты, к примеру, периодически повышают вашу известность). А еще в моде велика роль религии. Стройте здания для служителей культа, и рано или поздно получите лучших бойцов, идущих в бой с именем выбранного вами бога на устах.

Желаете побегать наперегонки со временем, готовясь к вторжению намного превосходящего вас противника? Выбирайте Sword of Damocles – Invasion, не пожалеете.



Европа: 17 век

Созданный руками наших соотечественников мод. Суть отражена в названии – на большой карте Европы идет непримиримая борьба шести основных фракций (по плану исторических, вроде Османской империи, но пока не переименованных). Борьба нешуточная и непривычная для средневековых лордов: на полях сражений все решает огнестрельное оружие, рыцарство выходит из моды, и даже аристократы не всегда считают зазорным залечь, попав под обстрел.

Как и положено в таких случаях, линейки юнитов (крылатые гусары Речи Посполитой – просто красавцы), оружия (и как мы до этого жили без семиствольного ружья?) и одежды/доспехов (наряд мушкетера не желаете?) переработаны кардинально. Ветеранам средневековых баталий придется заново приспосабливаться к изменившейся обстановке и забыть о лихих кавалерийских наскоках, решающих исход большинства битв. А так как в моде отражена эпоха создания больших армий, на полях сражений зачастую сходятся сотни юнитов. Но бои от этого не становятся затяжными – любая пуля легко обрывает жизненный путь вашего (или вражеского) бойца.

Впрочем, самые ужасные потери в полевом сражении покажутся вам незначительными после первого же штурма крепости. Вот там без правильной тактики и вовсе делать нечего – попытка взять замок в лоб обычно заканчивается гибелью армии, а в глазах ошеломленного игрока читается немой вопрос: «Что это было?». Рекомендуется сначала расстрелять защитников на стенах и только потом уже прорываться во внутренний двор.

А еще лучше забыть о любимой многими в Mount & Blade фразе «и один в поле воин». В одиночку вы вряд ли решите исход серьезной битвы – два-три выстрела вражеских снайперов, и герой падает без чувств. Так что собирайте и тренируйте армию, учите солдат держать строй, отдавайте вовремя команду стрелять по неприятелю – в общем, представьте, что вы – командир, а не богатырь, выехавший в чисто поле побить войско несметное.

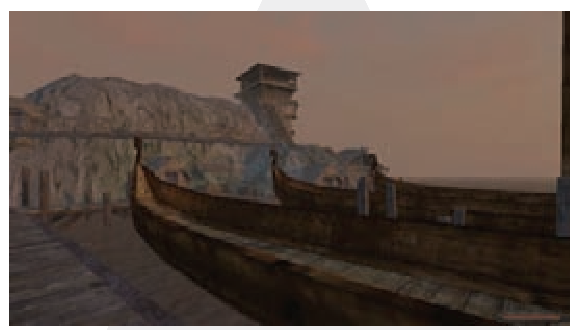
Мод и сейчас продолжает развиваться, летом появится уже новая версия. Жаль только, что карта обрывается на восточных границах Польши, а Россия осталась «где-то за кадром».

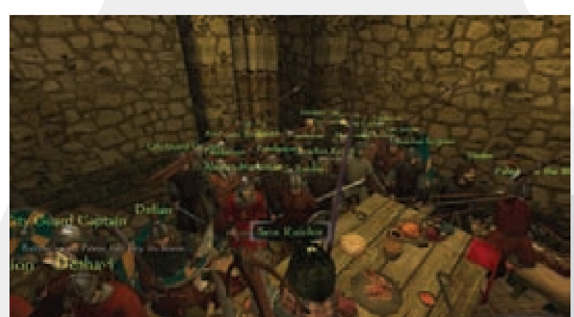
Southern Realms

А здесь за основу взят мир Кальрадии, но в дополненной и расширенной версии. Сторон стало аж четырнадцать (число не окончательное, уже обещана парочка новых фракций в будущем), все со своими линейками развития юнитов. Карта расширилась и узнаваема лишь частично, а значит, тем, кому в рамках Mount & Blade было тесновато, в Southern Realms найдется, где развернуться. Причем расширение получилось не только количественным, но и качественным.

А еще в моде есть корабли и морские сражения. Да, пока баталии на воде несовершенны. Удивляет и то, что судно можно пустить на дно пятью-шестью меткими выстрелами из лука в корпус (есть, кстати, специальный арбалет, топящий все плавающее с одного выстрела). Поражают и корабли без команды. Но ведь Southern Realms стоит лишь у начала своего (надеемся, долгого) пути. Главное, чтобы пыл разработчиков не угас.

Благодаря наличию кораблей теперь возможны высадки на земли оппонентов в самых неожиданных местах (хотя и не все страны имеют выход к морю). Правда, AI пользоваться флотом обучен слабо, поэтому самый простой способ основать свое королевство – выбрать уголок карты с островами. Вот только полностью избежать атак не получится – пока еще до всех островов можно добраться пешком, хотя выглядит это забавно, когда наблюдаешь, как несколько армий гоняются друг за другом по воде.





Еще одной интересной идеей стали нейтральные локации. На карте найдутся штаб-квартира рыцарского ордена, несколько монастырей, пиратский порт и таверна «На перекрестке четырех дорог». В последней, кстати, обретается занятный персонаж – сказитель. Заплатив ему, можно поднять свою известность в мире. Ценит он свои услуги недорого, так что рекомендуем пользоваться, ведь от известности зависит многое, в том числе размер вашей армии.

Вообще, в Southern Realms возможно многое. Есть шанс поучаствовать в боях на специальной арене, расположенной в подземельях и башнях замка, вступить в гильдию ассасинов (пока не слишком полезную) и стать шерифом города. И хотя в моде хватает ошибок (перед штурмом замка лучше записывайтесь – иногда армия зависает в воздухе в прямом смысле этого слова, и ничего с этим не поделаешь), увидеть его стоит обязательно. Хотя бы ради моря и всего с ним связанного.

The Eagle and the Radiant Cross

Первое впечатление от карты The Eagle and the Radiant Cross обманчиво: кажется, что перед нами все та же Кальрадия из базовой версии. Но присмотревшись, понимаешь – здесь многое поменялось. И фракций не пять, а шесть, да и сами они уже не те (названия сохранили лишь Swadia и Vaegris). Время действия – очень позднее Средневековье, а значит, огнестрельное оружие уже не редкость (многие юниты пользуются им в первую очередь). Прокачанные пехотинцы в моде умеют выполнять дополнительные команды, держать строй (очень, знаете ли, помогает в противостоянии с массами кавалерии). Но рыцарство пока не сошло со сцены – бронированная кавалерия по-прежнему способна решить исход битвы в поле. А вот засевших на стенах замка стрелков и аркебузиров выбить ей будет на порядок сложнее.

Тем, кто в других модах «выращивал» из крестьян отборных бойцов, придется привыкать к новой механике. Отныне «самых-самых» найти можно лишь в городах, и только в том случае, если поселение принадлежит вам. Иначе придется прибегать к услугам более слабых отрядов, а также наемников.

Что интересно, у Vaegris'ов полно ласкающих слух названий. Города Волга и Ивангород, патрули казаков, лордов кличут боярами (и имена у них соответствующие – Борис, Егор), даже сама форма правления у этой нации монархическая. Так что если вам хотелось увидеть Русь (пусть и несколько измененную), милости просим.

Думаем, вы уже поняли, что The Eagle and the Radiant Cross ориентирован на бои. Экономика здесь аналогична той, что в Mount & Blade, зато боевка (благодаря разнообразию юнитов у фракций) – просто высший класс. Да и видов оружия/брони стало побольше (попадаются очень красивые экземпляры – ищите и обрящете). А после великих битв есть шанс найти какую-нибудь уникальную вещичку.

Что интересно, у мода своя история мира, причем история развивающаяся (найти ее можно на англоязычном форуме в специальной теме). К примеру, некоторые фракции, встречавшиеся ранее, уже уничтожены и в последней версии (0.96) не присутствуют. Впрочем, взамен них наверняка придут новые, а значит, будет повод скачать свеженький вариант The Eagle and the Radiant Cross и посмотреть, чего же там еще понапридумывали создатели.

The Horde Lands

И снова фэнтези. Гоблины, темные эльфы, просто эльфы, орки и, конечно же, люди. Восемь непохожих друг на друга фракций сходятся в битве на большой карте – станете вы на сторону одной из них или создадите собственное королевство? Кто знает, как сложится судьба?

Как и положено во всяком приличном моде, у каждой нации свои линейки юнитов – та же нежить начинает с простых скелетов, но впереди вас ждут зомби, призраки, рыцари смерти и все такое прочее. А темные эльфы почему-то больше всего напоминают японцев (даже оружие у них – катаны, вакидзаси и прочие нодати). На изучение сильных и слабых сторон бойцов разных рас уйдет немало времени, что только повышает интерес к The Horde Lands.

И все-таки этому моду вполне могло бы подойти и другое название – «тысяча мелочей». Всяких незначительных (на первый взгляд) добавок здесь тьма-тьмущая (при этом выпуск новых версий продолжается). Так, практически любого NPC можно взять в команду. Всегда хотели заиметь собственного «ручного» хозяина таверны? В The Horde Lands это возможно. Конечно, толку от такого «бойца» немного, но попадаются и весьма серьезные помощники, например Necronus, не только сам по себе отличный воин, но еще и покупающий пленников, и продающий скелетов да зомби.

Есть здесь и дополнительные квесты – в тех же тавернах берутся задания на охоту за головами преступников. Есть дуэли с компаньонами или рядовыми солдатами армии. Есть игра в «очко» (весьма популярный в последнее время мини-мод, увы, вносящий дисбаланс – выиграть миллиард не составит труда, а такой суммы хватит на пару сотен виртуальных жизней). Предусмотрены разнообразные опции, облегчающие управление собственным королевством. Есть возможность воплотиться в битве в кого-нибудь из NPC, вступивших в ваш отряд.

Кроме того, на карте присутствует специальная локация – Dragon's Death – где можно поиграть в action/RPG. Там постоянно респавнятся монстры и прибавляется опыт за исследование комнат. Берете сопартийцев – и вперед: качаться, качаться и еще раз качаться. Создатели обещают улучшать Dragon's Death в следующих версиях, объявив это приоритетным направлением разработки.

А еще нам предлагают дополнительную музыку и менестрелей, которые должны играть ее на привале, но пока эта возможность работает, что называется, через пень-колоду. Несмотря на это, сомнений в том, что у The Horde Lands большое будущее, у нас нет.

У VAEGRIS'ОВ ВАМ ВСТРЕТЯТСЯ ГОРОДА ВОЛГА И ИВАНГОРОД, ПАТРУЛИ КАЗАКОВ. ЛОРДОВ ОНИ КЛИЧУТ БОЯРАМИ И ИМЕНА У НИХ СООТВЕТСТВУЮЩИЕ – БОРИС, ЕГОР.

WWII: China Battlefield

Мод находится в стадии бета-версии, многое еще не реализовано, но обойти его молчанием мы никак не могли. Ведь действие разворачивается в период Второй мировой, в Китае, где за контроль над крупнейшей страной мира сражаются пять фракций (от националистов и коммунистов до японских захватчиков). Согласитесь, от времен рыцарской кавалерии до XX века – огромное расстояние, приятно, что кто-то решился его преодолеть.

Уже сейчас в WWII: China Battlefield есть несколько комплектов формы, богатейший арсенал огнестрельного оружия (винтовки, карабины, пистолеты), гранаты (один взрыв – и несколько свежих трупов готовы к отправке на родину в деревянных макинтошах). Есть новое снаряжение (военная форма, сапоги, каски, даже противогазы, хотя химическое оружие пока не вводилось).

Естественно, переход в XX век не мог не сказаться на изменениях в тактике – прямая атака на позиции врага редко оказывается удачной. А уж штурм почти всегда самоубийственен (когда мою неслабую армию при попытке взять город положили всего за полминуты, долго не мог отойти от шока). Хотите побеждать – отстреливайте врагов издалека (особенно в этом помогут пулеметчики, выкашивающие пехтуру с винтовками просто «на ура»).

Правда, траектории полета пуль вызывают сомнение, особенно если у вас (или у подчиненного бойца) не прокачан навык владения огнестрельным оружием (начинаешь понимать, почему пуля – дура). Но тут уж ничего не поделаешь, да и надо же было как-то отобразить потуги рекрута-неумехи попасть в цель?

Увы, до полной готовности моду далеко. Надо целиком переработать карту (пока даже названия на ней остались старыми, кальрадийскими). Следует изменить облик зданий (странно видеть европейскую средневековую архитектуру в Китае). Надо ввести артиллерию и боевую технику. Кто знает, быть может, на полях сражений появятся даже танки (*стучащие копытами? – Ред.*). Все это разработчики планируют включить в финальную версию, но когда она появится – неизвестно.

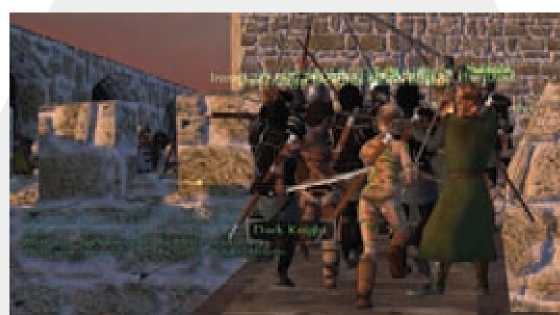
Timeless Kingdoms

Смешение рас и культур – вот что такое Timeless Kingdoms. На одной большой карте (размерами раза в два точно превосходящей оригинальную Mount & Blade) сойдутся совершенно непохожие друг на друга народы. Тут вам и стандартное европейское королевство-папство Ironide Papacy, и смесь Китая с Японией в лице Southern Dynasty, и Tyrion League (напоминающая Византию), и Shahir Sultanate (само название «султанат» намекает на что-то ближневосточное), и даже самое настоящее королевство амазонок – Shah'tal Queendom. Как это ни странно, смотрится такой коктейль достаточно органично.

При этом авторы заслуживают похвалы хотя бы за то, что сумели создать и запоминающиеся города, и линейки юнитов (в ряде случаев уникальные, не имеющие аналогов в других модах). Возьмите, например, тех самых воительниц. Нет, с точки зрения реалистичности, конечно, вызывает сомнение способность практически полностью обнаженных татуированных женщин (именно так выглядит часть бойцов Shah'tal Queendom) сражаться с закованными в броню с ног до головы рыцарями. Но с точки зрения геймплея такие противостояния долго будут радовать глаз.

Перерисована здесь и карта, но до переименования всех подряд городов, замков и деревень у создателей руки не дошли. И вряд ли когда-нибудь дойдут – работа над будущими версиями мода приостановлена на неопределенное время (хотелось бы верить, что «приостановлена» не означает «заморожена»).

Попадаются и другие мелкие недоделки. Герой по-прежнему, обращаясь к леди, говорит: «сэр», в некоторых замках бойцы застревают во время битв, а армии скачут прямо по поверхности рек. Но подобные мелочи не существенны, ведь в Timeless Kingdoms каждый может найти себе сторону по вкусу, а потом столкнуть свою фракцию с другой и проверить, способна ли арабско-индийская нация противостоять натиску закованных с ног до головы в железо религиозных фанатиков?



Без труда не вытащишь и рыбки из пруда

Сообщество мододелов Mount & Blade огромно, новые модификации или улучшенные версии старых появляются на http://www.mbrepository.com/modules/PDdownloads (сайте, где можно найти практически любой мод к игре) чуть ли не каждый день, причем изменения порой настолько велики, что диву даешься – и когда же создатели успевают жить? Неужели они целыми днями трудятся над своими шедеврами? Кому-то это покажется странным, но многие действительно так и существуют, отвлекаясь лишь на самые необходимое (поесть там или на работу сходить). А все потому, что в Mount & Blade возможно практически все – углубиться в далекое прошлое человечества и соорудить мод про борьбу неандертальцев и кроманьонцев, или воплотить вселенную Толкиена и предложить игрокам помочь Фродо дойти до Ородруина. В ближайшие годы нас ждут десятки миров, и практически каждый геймер сможет отправиться именно в те края, о которых мечтал с детства. И за это мы прокричим троекратное «ура!» всем, кто работал над игрой и великолепными модами к ней. Спасибо им за все – и да не перестанут они радовать нас свеженькими модификациями ни в жару, ни в мороз, ни в бурю, ни в штиль, ни днем, ни ночью.

P.S. Конечно, в одиночку создать глобальный мод тяжело, но почему бы не попытаться? Если у вас появилось желание воплотить в жизнь свою мечту, загляните на http://forums.taleworlds.net/index.php?board=64.0, где найдете массу полезной информации по модостроительству. Или на форумы http://rusmnb.ru (русскоязычного сайта по Mount & Blade). И, быть может, когда-нибудь ваш мод попадет на наш диск или даже на страницы журнала. **СИ**

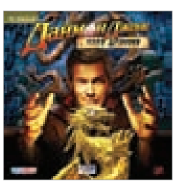
Дайджест

Обзор локализаций и русскоязычных релизов

Даймон Джонс. Глаз дракона

Оригинальное название:
Даймон Джонс. Глаз дракона

Страна происхождения:
Россия



Жанр:
adventure.third-person

Зарубежный издатель:
не объявлен

Российский издатель:
«Руссобит-М»/GFI

Разработчик:
Litera Laboratories

Количество игроков:
1

Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM

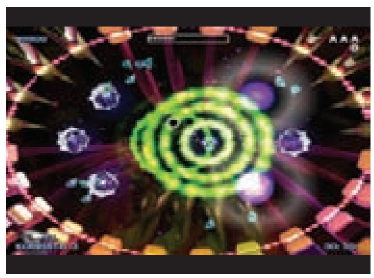
Онлайн:
www.russobit-m.ru/catalogue/item/glaz_drakona/

PC (1 DVD)

Шанхай, 1930-е. Даймон Джонс отмечает увольнение с работы в одной из харчевен, коих в Китае как крыс. Вдруг владелец заведения Вынь, бочонок с пивом на ножках с хитрыми глазами, подкидывает халтуру – похитить у хозяина ломбарда Дуня старинную печать. Джонс соглашается, обрекая себя на опасные приключения и поиск Глаза Дракона. Litera Laboratories вновь идет по пути наибольшего сопротивления, насыщая игру бесконечными головоломками, хотя их поменьше, чем в «Амулете мира». Сценаристы опять шутят по поводу и без – получается плохо. Беззубые остроты, квелые пародии; издевки над национальными стереотипами проезжают асфальтовым катком по «удивительной и таинственной атмосфере Китая середины прошлого века». В качестве бонуса на DVD выложены «казуалки»: «Дарья. Тайна Карибского моря», «Luxor 4. Тайна загробной жизни», «Тим и Бекки. Веселые привидения», «Саманта Свифт и утерянные розы Афины», «Стильные девчонки. В Париже». Лучше обратите внимание на них.

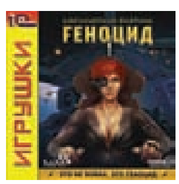
РЕЗЮМЕ Пресный сиквел невнятной и плохо сделанной адвенчуры про искателя приключений и однофамильца Индианы Джонса.

Космический охотник: Геноцид



Оригинальное название:
Mutant Storm Reloaded

Страна происхождения:
Великобритания



Жанр:
shooter.scrolling

Зарубежный издатель:
PomPom

Российский издатель:
«1С»/Snowball

Разработчик:
PomPom

Количество игроков:
до 2

Системные требования:
CPU 1.8 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM

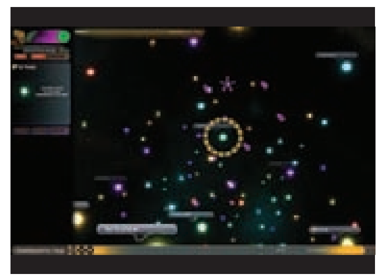
Онлайн:
www.snowball.ru/ohotnik2r

PC (1 CD)

Mutant Storm Reloaded идеально подходила для XBLA, где и обосновалась в 2005-м. На PC игру издали спустя четыре года на пару с продолжением, получившим от «1С» подзаголовок «Вторжение». Чтобы проследить эволюцию серии, начнем с первой части. Как водится в жанре, цель в «Геноциде» – выжить. В роли пилота маневренного истребителя необходимо уничтожать телепортирующихся на уровень разномастных инопланетян, зарабатывая очки и заполняя шкалу множителя. По ходу дела растет численность вражеских объектов и сложность, а чтобы баланс не развалился, противники периодически выпускают катализаторы, способствующие росту характеристик и появлению способностей, время их действия ограничено. «Трезубец» позволяет стрелять в трех направлениях; «веретено» оборачивается вокруг истребителя, уничтожая ближайшие корабли; ракета – дополнительное оружие, более мощное, чем основное. В отечественном издании грамотно подобраны шрифты и переведен раздел «Инструктаж».

РЕЗЮМЕ «Космический охотник: Геноцид» рекомендуется тем, кто соскучился по отшлифованным до блеска скроллшутерам.

Sword of the Stars: Темная стая



Оригинальное название:
Sword of the Stars: A Murder of Crows

Страна происхождения:
Канада

Жанр:
strategy.turn-based.sci-fi

Зарубежный издатель:
Lighthouse Interactive

Российский издатель:
«Новый Диск»

Разработчик:
Kerberos Productions

Количество игроков:
до 8

Системные требования:
CPU 1 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

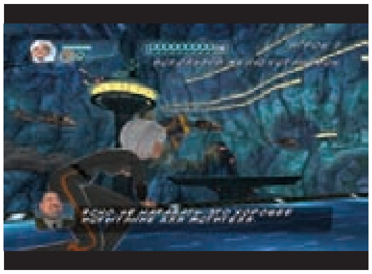
Онлайн:
www.nd.ru/catalog/products/swordofthestarsamurderofcrows

PC (1 DVD)

Игра требует от пользователя доскональных знаний о здешней вселенной, да взять их неоткуда. Исключение – режим «Обучение», там о расах сведений через край, но поражают пунктуационные ошибки (почему нет запятых перед союзом «что» и после вводных слов?) и иные глупости (в прямой речи точка стоит перед закрывающей кавычкой). Притом трудно уловить смысл некоторых предложений, фразы вроде «четырехмерный континуум пространства-времени имеет кристаллическую структуру» и «причины резонанса невозможно подробно объяснить, не касаясь эзотерических крайних членов Теории Струн» взрывают мозг; впрочем, это уже упрек скорее разработчикам, нежели «1С» – перевод вполне пристойный. Тут бы прочесть толковое руководство, но в корневой папке лишь readme-файл с указанием системных требований и pdf-документ об играх, изданных «Новым Диском». Энциклопедии мало. Поэтому забудьте про сюжет и займитесь микроменеджментом. Благо «Темная стая» хоть и вторична, зато продумана до мелочей.

РЕЗЮМЕ Продолжение идет дорогой оригинала, перенимая идеи Galactic Civilizations (2003), Master of Orion, Sword of the Stars и прочих научно-фантастических TBS.

Монстры против пришельцев



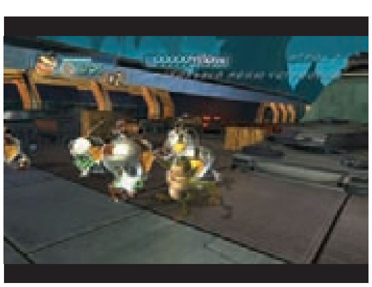
Оригинальное название: Monsters vs. Aliens
Страна происхождения: Канада

Жанр: action-adventure
Зарубежный издатель: Activision
Российский издатель: «1С»
Разработчик: Beenox Studios
Количество игроков: до 2
Системные требования: CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн: games.1c.ru/monsters

PC (1 DVD)

Действие начинается на секретной правительственной базе: Сюзан Мерфи, несостоявшаяся невеста из Калифорнии, в результате столкновения с метеоритом сильно выросшая, оказывается в компании гениального доктора Таракана, желеподобного Б.О.Ба и рыбочеловека по прозвищу Недостающее Звено. Взяв их в сообщники, девушка совершает побег оригинальным способом – используя военные грузовики в качестве роликовых коньков. Следом за ней подтягиваются остальные. Звено прокладывает путь кулаками и хвостом, кипами укладывая роботов; Б.О.Б. прыгает по платформам и прилипает к потолку, избегая столкновений с солдатами; Таракан подобен серому кардиналу – в кадре не появляется, советами помогает. Ближе к третьему эпизоду динамика сбавляет обороты, задания повторяются, собирание ДНК в обмен на дополнительные материалы (иллюстрации, аудиокомментарии) утомляет. Дотерпеть до конца стоит ради актеров, создавших яркие, запоминающиеся образы. Отметим безукоризненное оформление локализации, разве что для букв «у» и «ч» в субтитрах следовало бы подобрать разные символы.

РЕЗЮМЕ Приложение, по качеству сопоставимое с мультфильмом. Весьма неровная экшн-адвенчура, местами смешная и увлекательная, а иногда скучная и допотопная.



Spy Hunter: Некуда бежать

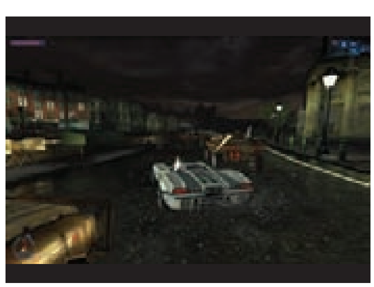
Оригинальное название: Spy Hunter
Страна происхождения: США

Жанр: racing.mission-based
Зарубежный издатель: Aspyr
Российский издатель: «Новый Диск»
Разработчик: Midway
Количество игроков: до 2
Системные требования: CPU 1.8 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн: www.nd.ru/catalog/products/spyhunter

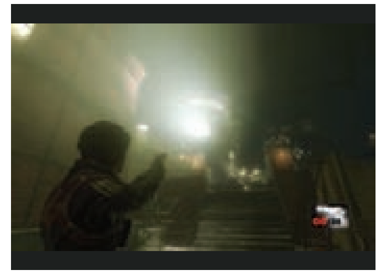
PC (1 DVD)

«Spy Hunter: Некуда бежать» – порт гонки восьмилетней давности, попытки перенести которую на серый экран предпринимались регулярно. Ранее к проекту присматривался режиссер Джон Ву, однако выбор продюсеров пал на Пола Андерсона («Сквозь горизонт», «Обитель зла 1-4», «Чужой против Хищника»), мировая премьера ленты состоится в 2012 году… История такова: безымянный агент IES с внешностью и повадками Дуэйна Джонсона мешает корпорации Nostra установить господство над миром. Противостоит силам зла герой, сидящий за рулем пуленепробиваемого G-6155 Interceptor, который при переходе с суши на водную гладь трансформируется в лодку, а при критических повреждениях (надо постараться, чтобы самому достичь нужного результата, поскольку противники уж больно неточно стреляют) в мотоцикл. Паузы между заездами заполняют сцены, где сильный удар и захват решают исход драки. В локализации хорошо поработала лишь актриса, подарившая голос единственной в игре девушке, подозрительно похожей на Лару Крофт. Остальные персонажи, будто сговорившись, бубнят всякую ересь замогильными голосами.

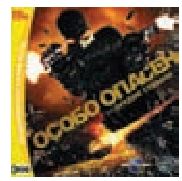
РЕЗЮМЕ Реклама Wheelman внутри упаковки Spy Hunter символична. На примере этих двух гонок легко заметить, какая пропасть легла между играми, выпущенными с разницей в пять и более лет.



Особо опасен: Орудие судьбы



Оригинальное название: Wanted: Weapons of Fate
Страна происхождения: Швеция

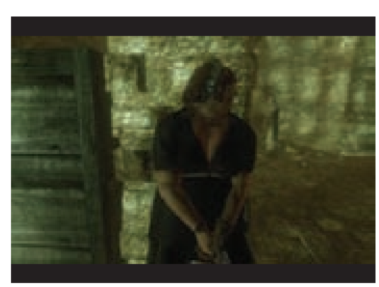


Жанр: shooter.third-person.modern
Зарубежный издатель: Warner Bros
Российский издатель: «1С»
Разработчик: Grin
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 2.4 ГГц, 2048 RAM, 256 VRAM
Онлайн: www.wantedvideogame.com

PC (1 DVD)

Начнем с места в карьер – озвучение отвратительное. Мы, конечно, помним, что офисный планктон Уэсли Гибсон называл себя самым ничтожным человеком на свете, но зачем делать из него настолько депрессивного мямлю, слюнтяя от начальных до завершающих титров, к тому же вечно путающего интонации? Неестественными голосами, навевающими тоску и раздражение одновременно, вещают и другие товарищи, пробуждая желание пустить пулю в лоб из-за угла если не себе, то звукорежиссеру, ответственным за кастинг людям и заодно актерам. Порой в репликах проскальзывает неуместный пафос. Про обескураживающий финал (в котором, кстати, слышна английская речь – вспоминается случай с потерей некоторых реплик в русской версии «Kane & Lynch: Смертники») лучше промолчать, по сравнению с ним ткацкий станок, составляющий имена будущих жертв братства, покажется самой правдоподобной вещью, что вы видели. А вот с адаптацией текста все нормально. Изредка восприятию мешают расплывчатые формулировки и длинные, витиеватые предложения, но выбирать не приходится, тем более субтитры предпочтительнее дубляжа.

РЕЗЮМЕ Безыскусный экшн, созданный по мотивам фильма «Особо опасен» Тимура Бекмамбетова, губит дубляж от «1С» и глюки от Grin. Зато в писишной версии более радикальная концовка.



Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру

Мы долго думали, как назвать раздел журнала, объединяющий все околоигровые рубрики – от «Железа» до «Банзая». Общее в них – то, что все эти темы по разным причинам интересны геймерам. Новые комплектующие для ПК нужны, чтобы запускать игры или выходить в Интернет. Аркадные автоматы, как и игры, скачиваемые в сервисах Xbox Live, PlayStation Network и WiiWare, – альтернативные способы развлечений; от обычных они отличаются тем, что не продаются в «обычном» магазине. Наконец, не нужно забывать, что современный геймер живет полноценной социальной жизнью. Он читает книги, ходит в кино, смотрит аниме, слушает музыку, общается с друзьями в Сети. Все это в каком-то смысле дополняет для него игры – отсюда и название раздела. Не стоит забывать и о том, что современные электронные развлечения создаются людьми, не понаслышке знакомыми с массовой культурой. Хорошо известно, что около половины действительно примечательных игр – родом из Японии. Именно поэтому культуре Страны восходящего солнца мы уделяем особенное внимание. Ведь, к примеру, без знакомства с Macross сложно оценить по достоинству Zone of the Enders или Ace Combat. Но ровно в той же степени корни Mortal Kombat Vs. DC следует искать в американской комиксовой культуре, а создатели Warcraft заимствовали идеи у Warhammer. Как, что и почему – об этом вы всегда сможете прочитать в «СИ».

100 Аркада

Игровые автоматы, или попросту аркады, – это такие здоровые агрегаты с экраном, парой джойстиков и щелью для жетонов, которые стоят в кинотеатрах и специализованных залах. Они появились в конце пошлого века, но до сих пор популярны. В каждом номере мы рассказываем о новинках, которые достойны вашего внимания.

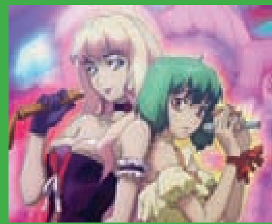
В этом номере:
Derby Owners Club 2008: feel the rush

102 Speech Bubble

Комиксы, или графические новеллы, популярны в разных странах, а последнее время завоевывают все больше поклонников и в России. По их мотивам снимаются отличные фильмы и делаются очень даже неплохие игры. Мы знакомим вас с этим волшебным миром.

В этом номере:
Новая жизнь Питера Паркера

Смотрите также



Другие игры на DVD
Аниме-ролики, трейлеры фильмов, GMV-клипы

Другие игры онлайн
Огромная подборка флеш-игр на gameland.ru

Другие игры на TV
Смотрите передачи «Банзай» и «Все кино» на канале Gameland.TV

110 Банзай

Аниме и манга традиционно занимают одно из важнейших мест на страницах «СИ». В стотысячный раз напоминаем вам, что без знакомства с ними довольно сложно до конца оценить и видеоигры, произведенные в Стране восходящего солнца.

В этом номере:
Sayonara Zetsubou Sensei
Братство черной крови
Freedom
Kinnikumani

124 Железо

Игры для PC запускаются на персональных компьютерах, которые, к сожалению, приходится модернизировать. Наши эксперты помогут вам разобраться в кулерах, мониторах, процессорах и прочих мышках и сделать правильный выбор. На закуску – общеобразовательные статьи о современных технологиях и новости рынка.

В этом номере:
Новости
Мини-тесты

104 Казуальные игры

Есть игры, где сражения происходят на бумажных картах, а участвуют в них картонные фишки или пластиковые модели. Практически Civilization и Heroes of Might & Magic, только без компьютера. Собственно, от них и произошли многие стратегии, которые вы знаете и любите.

В этом номере:
Ангелы и демоны

106 Live Network Channel

Здесь мы пишем об играх для сервисов Xbox Live, PlayStation Network и Wii Channel, а также скачиваемых проектах для PC. Их нельзя напрямую сравнивать с полноценными релизами, но от этого они не становятся менее интересными.

В этом номере:
Mevo & the Grooveriders
Fat Princess
Shiki-tei
Lode Runner

116 Кросс-формат

В этой рубрике речь идет не об отдельных произведениях того или иного рода, а о целых вселенных, благодаря кинематографу, комиксам, литературе, играм и телесериалам, ставшим самостоятельными явлениями современной культуры. Мы знакомим вас с историей этих популярнейших миров, их космогонией и мифологией, а заодно подсказываем, с чего начать знакомство с ними.

В этом номере:
Терминатор: Перезагрузка

Аркада

Клуб любителей игровых автоматов

Что такое аркада? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

› Derby Owners Club 2008: feel the rush

Шутеры, гонки, стратегии, RPG – все это мальчишеские забавы. Девочкам придумали свои игрушки: квесты, головоломки, клоны Nintendogs и Brain Training. Игры про лошадей всегда шли отдельной статьей.

Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра» www.wizardgame.ru

ТЕКСТ
Анатолий Сонин

Откуда у слабой половины такая неконтролируемая тяга к жеребцам, мы даже думать не хотим – спокойней по ночам спать. Но ведь кто-то все эти Horsez, все эти «Мой пони» покупает – не я и, надеюсь, не вы. С другой стороны, за скаковыми лошадьми традиционно следят именно мужчины: кому еще на ипподромах деньги мотать.

Сериал Derby Owners Club устроил дружбу полов в рамках отдельно взятой аркады: девочки тут успевают покормить, погладить и даже пообщаться (лошадь молчит, но фырчит и брыкается, как будто все понимает) со своими питомцами, подобрать скакуну пару, а потом выходить новорожденного пони. Мужская часть населения понимает, зачем все это делается – чтобы превратить жеребца в чемпиона, выжать из него все соки и оставить умирать, а затем повторить операцию с потомками неудачливого животного. В Derby Owners Club все это можно организовать.

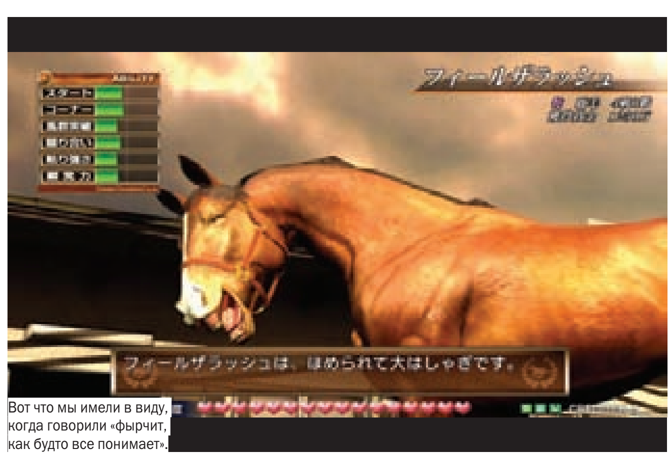
Сериал стартовал в 1999 году и с тех пор мало менялся, разве что графика исправилась. Геймплей все тот же – студия Sega-AM3 решила не чинить то, что и так работает. Сериалом, кстати говоря, занимаются создатели Crazy Taxi и Virtua Tennis – оцените калибр. Перед нами не просто «какой-то» автомат про лошадей, а, как говорят англичане, «the» автомат про лошадей.

Кабинет гигантский – он собирается из восьми мест для игроков, широкого экрана, где транслируются скачки, и дополнительной консоли для редактирования профиля. Первым делом вы садитесь за одно из игровых мест и создаете себе скакуна. Все, к бою готовы.

Дальше, опустив один-единственный жетон, игрок проводит тренировку (в каждую встроена своя мини-игра), кормит жеребца, отправляется на скачки, а по результатам выступления поощряет или, наоборот, ругает питомца. Все эти танцы с бубнами придуманы неспроста – у лошадей есть характеристики, которые прокачиваются, но лишь до вполне реального предела. Отыграли с одним скакуном достаточно забегов – будьте добры отправить питомца на пенсию, да подобрать ему преемника. Ваш новый любимец может, если захотите, перенять гены (часть характеристик, то есть) своего предшественника. Так или иначе, ин-

Широкий экран в DOC 2008 действительно широкий: отношение сторон 8 к 3.

Полоска внизу показывает усталость жеребца. В красную зону входить нужно только на финише.



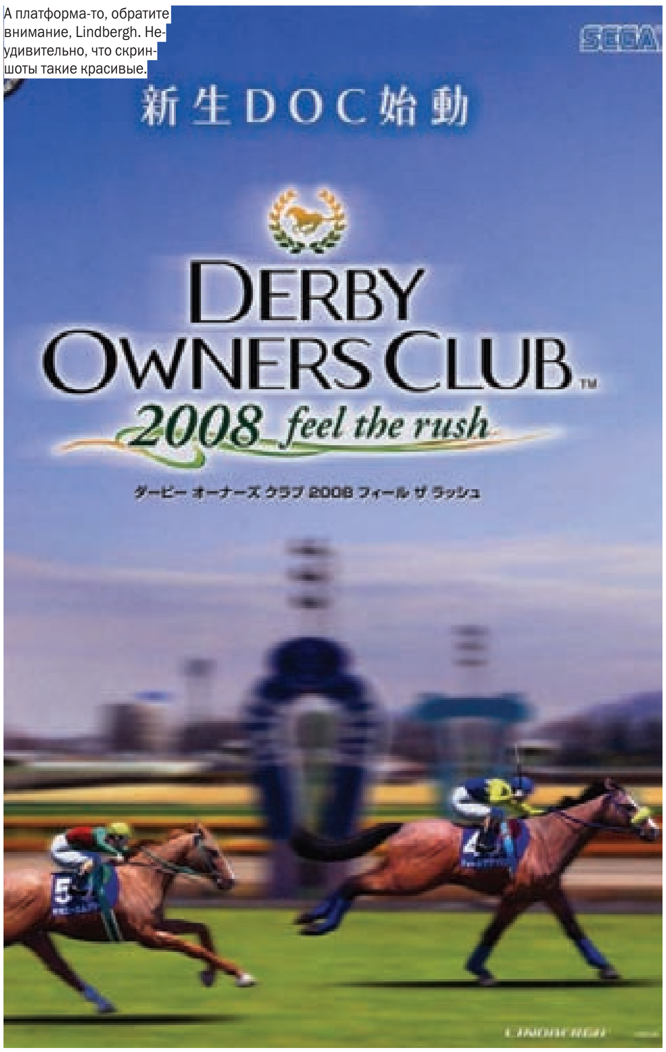
Вот что мы имели в виду, когда говорили «фырчит, как будто все понимает».

Скорее в номер!

После Silent Hill и Castlevania «обаркадиться» может и Metal Gear Solid, еще один ключевой сериал Konami. Компания недавно зарегистрировала торговые марки Metal Gear и Tactical Online Action для использования на игровых автоматах. Очевидно, скоро нас ждет игра Metal Gear: Tactical Online Action – возможно, это будет аркадный порт MGO.

Хочу!

Такого гиганта в русских аркадах даже ставить некуда, не говоря уж о сложностях с переводом (текста много, и его хорошо бы понимать) и продажей карточек сохранения. Ранняя версия автомата каким-то чудом попала в США, но у нас ни ее, ни Feel the rush можно не ждать.



А платформа-то, обратите внимание, Lindbergh. Неудивительно, что скриншоты такие красивые.

формация по каждой лошади записывается на специальные карты сохранения, которых у фэнов сериала бывает по несколько десятков. Люди копят генетический материал, чтобы однажды получить идеального коня и сделать из него чемпиона мира. Да, все настолько серьезно.

А еще можно сделать карту сохранения на весь свой профиль – ее вы вставляете в специальную консоль, где дают подобрать новую уздечку или седло, выбрать модный костюм для жокея и даже сменить фургон, в котором лошадь подвозят к ипподрому. Зачем? Только из любви к искусству. Впрочем, и развлечься за такой контрольной консолью можно – там доступны глупенькие мини-игры, которые, опять же, ни на что не влияют.

Пару слов о самих скачках. Derby Owners Club – скорее стратегическая игра, нежели экшн, но руками тут поработать приходится. Во время выступлений помнить нужно лишь три кнопки: скакать медленно, скакать быстро и скакать очень быстро. Выбор не так очевиден, как кажется: чем резвей вы несетесь, тем активней расходуется энергия. Задача игрока – продумать, на каком участке выкладываться на полную, а где выпустить вперед конкурентов. А иногда позволяют переключаться между внутренней и внешней дорожкой трека – что это дает, мы, люди далекие от скачек, гадать не решимся.

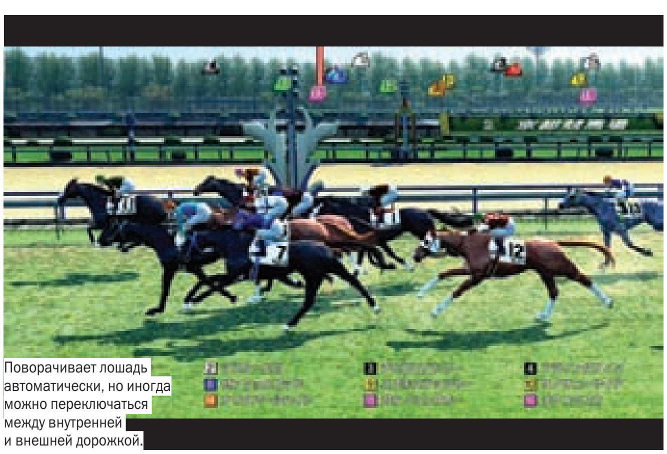
Кабинеты неспроста объединяются в группы по восемь штук – играть можно и в режиме локального мультиплеера. По Derby Owners Club даже проводятся вполне серьезные чемпионаты, причем случается это не только в Японии, но и в США – там игру поддерживает объединение NTRA, а автоматы можно найти по всей стране.

В версии за 2008 год появился онлайновый мультиплеер – он называется World Race, и забеги в нем проводятся строго по расписанию, а участвуют в них лишь те, кому пришло виртуальное приглашение. Зато и награда соответствующая – за победу и просто участие геймеры получают эксклюзивные внутриигровые предметы. Например, новый корм для лошади или смешной фургон.

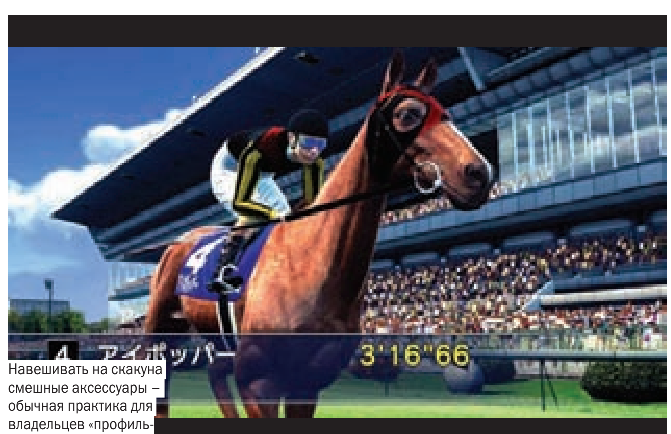
Игра, как видите, масштабная. Раскачивать жеребцов можно годами, собирать предметы бесконечно долго, в чемпионатах участвовать – пока не надоест. Самые смекалистые геймеры даже продают карточки с лошадьми на Ebay – цены доходят до пары десятков долларов за скакуна.

На английском пока доступна лишь ранняя версия автомата, которая уже успела устареть. Feel the rush с обновленной графикой остается японским эксклюзивом, и будущее ее туманно. **СИ**

ИГРОК ПРОВОДИТ ТРЕНИРОВКУ, КОРМИТ ЖЕРЕБЦА, ОТПРАВЛЯЕТСЯ НА СКАЧКИ, А ПО РЕЗУЛЬТАТАМ ВЫСТУПЛЕНИЯ ПООЩРЯЕТ ИЛИ, НАОБОРОТ, РУГАЕТ ПИТОМЦА.



Поворачивает лошадь автоматически, но иногда можно переключаться между внутренней и внешней дорожкой.



Навешивать на скакуна смешные аксессуары – обычная практика для владельцев «профильной» карты DOC.

Speech Bubble

Рисованные истории из США и Европы

› Новая жизнь Питера Паркера

Питер Паркер – неудачник. Он таким сделан, таким мы его любим. Бэтмен не идет на компромиссы, Супермен умеет вести людей за собой, Росомаха пьет водку по утрам, а Человек-Паук вечно ищет, у кого бы занять до получки. Таким уж его придумали.

ТЕКСТ
Анатолий Сонин

THE AMAZING SPIDER-MAN

Формат:
592 главы, выход продолжается
Время публикации:
с 03.1963 до наших дней
Издатель:
Marvel Comics

Внизу: «Заткнись, @#*%, и давай сюда все деньги!»

В основном комиксе про Спайди, The Amazing Spider-Man, Питер был неудачником с начала 60-х до середины 80-х. Только в последние десятилетия дела его пошли на лад: он женился на Мэри Джейн, получил работу в университете, потянулись спокойные семейные будни. К 2007-му Питер стал счастливым человеком, вот только читатели совсем не изменились: они все еще хотели видеть комикс про неудачника. Человек-Паук потерял связь со своей аудиторией – что может быть хуже? Выход нашелся: в конце 2007-го года редакторы из Marvel во главе с Джо Кесадой решили сломать Паркеру жизнь. Сказано – сделано.

Началось все в 2006-м, когда во вселенной Marvel бушевала, если кто не знает, гражданская война: супергерои разделились на два лагеря и бились между собой. Одни поддерживали новый закон о регистрации героев с их публичной деанонимизацией, другие боролись за независимость от властей. Человек-Паук выбрал сторону правительства: в комиксах 2007 года он прилюдно снял маску и встал на учет. Теперь весь мир знал, кто такой Питер Паркер. Но уже через пару месяцев Питер о своем решении пожалел: у сторонников правительства оказались слишком жесткие методы. Спайди вновь стал одиночкой и пустился с семьей в бега. Кончилось все трагично: злодеи, узнав имя Человека-Паука, наняли убийцу, который по ошибке застрелил тетушку Мэй. Чтобы вернуть к жизни престарелую родственницу, Человек-Паук заключил контракт с демоном по имени Мефисто, который пообещал перекроить всю жизнь Питера. Так и получилось: в следующей главе The Amazing Spider-Man начался провокационный цикл Brand New Day. Это был козырь редакторов Marvel, которые хотели вдохнуть новую жизнь в сериал.

Комикс, по сути дела, перезапустился. Питер вдруг стал полнейшим неудачником, он опять живет в доме тетушки, делает плохие фотографии и не поддерживает с Мэри Джейн никакой связи. Свадьбу будто бы не играли, маску никто словно бы не снимал, события последних лет перечеркнуты. При этом, напоминаем, история остается канонической – дело происходит в основной вселенной Marvel. Фанатов такой поворот разъярил. Еще бы: вы десятилетиями следите за приключениями любимого героя и вдруг узнаете, что всей его жизни как бы и не было. Безумие!

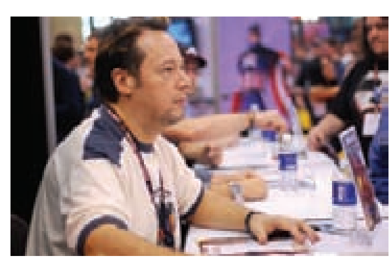
Но в Marvel не прогадали: фэны побушевали, да успокоились, а новичкам события Brand New Day очень понравились. Вы можете проигнорировать 545 первых глав The Amazing Spider-Man, начать сразу с 546-й и, что самое удивительное, будет понятно и интересно.

На первые главы Brand New Day обрушился шквал негатива. Недовольны были все: критики, читатели, фанаты. Даже коллектив авторов не рад был идее редакции. Сейчас, когда о новой жизни Питера Паркера написано достаточно историй, видишь, что все вышло не так уж и плохо.

Да чего там, все получилось замечательно – десятилетиями не было лучшего момента, чтобы взяться за чтение сериала. Комикс теперь выходит три раза в месяц, забавные эпизодические истории перемежаются в нем с эпохальными сквозными сюжетами. У газеты Daily Bugle появился новый владелец, а старый вдруг стал мэром Нью-Йорка, Питер начал снимать квартиру с приятелем-полицейским, из-за чего ввязался в криминальную историю и попал в тюрьму, Мэри Джейн встречается с известной кинозвездой и, кажется, знать не знает о Питере, Эдди Брок излечился от рака и превратился в Анти-Венома. Да и новые злодеи хороши: у каждого есть своя изюминка. Взять, например, мистера Негатива – с одной стороны, кровожадный мафиози, с другой – известный филантроп с волшебным умением лечить людей прикосновением. Или новый гоблин Menace – на первый взгляд не многим отличается от предыдущих, но кто скрывается под маской? Наконец, Норман Осборн со своей шайкой – он охотится за Спайди

На ковер!

Джо Кесада – главный редактор Marvel. Именно Джо миллионы фанатов винят в перезапуске сериала: после выхода 546-ой главы в его адрес были отправлены сотни гневных писем. Джо Кесада не только редактор и сценарист, но также и художник. Он, например, рисовал одно время X-Factor и Amazing Spider-Man и писал истории NYX и Daredevil: Father.

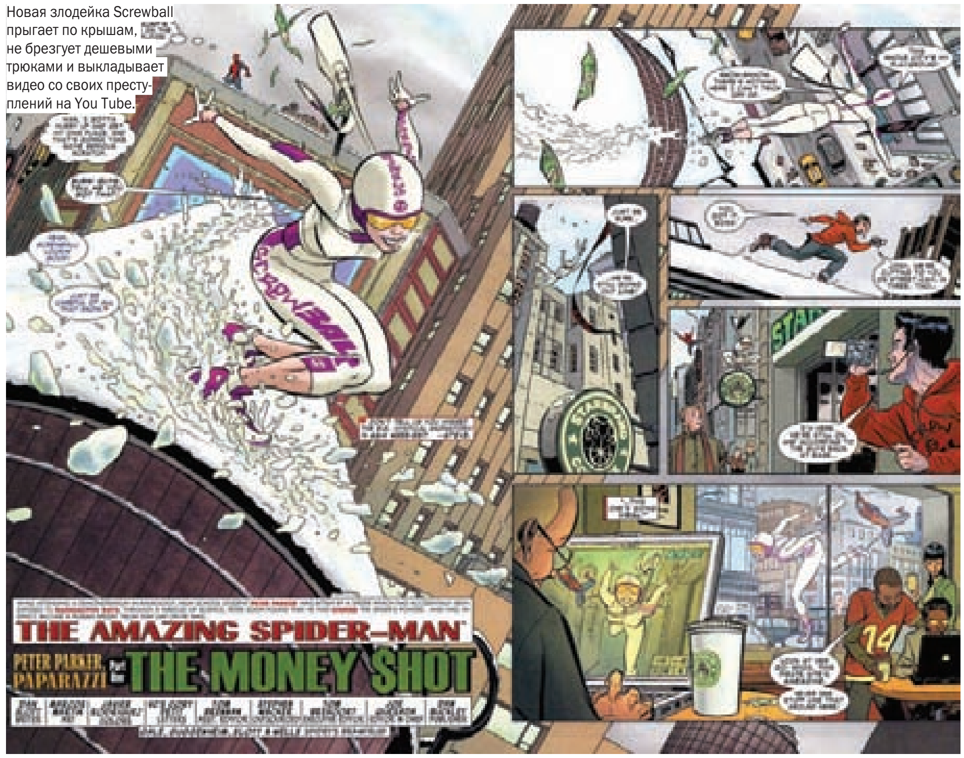


как руководитель H.A.M.M.E.R. (в прошлом S.H.I.E.L.D.) и использует против героя все свои связи. У Питера новые друзья и подруги, даже работа поменялась.

Только истории старомодные, с фирменными шуточками Спайди на каждой странице. При этом The Amazing Spider-Man, каким бы глупым он ни выглядел, – комикс не детский. Он юморной, но это не мешает создателям время от времени затрагивать важные темы. А главное – события в комиксе теперь развиваются стремительно, тут не тянут резину как в нынешнем Бэтмене.

Проблема новых глав The Amazing Spider-Man только в одном: выходят они очень часто, а потому рисуются и пишутся разными людьми. Каждый сценарист работает над своим сюжетом и не все истории органично вписываются в общую картину. Да и одних и тех же героев за авторством нескольких художников узнать бывает сложно.

Комикс The Amazing Spider-Man сейчас в отличной форме. История рассказывается с начала, но сюжет уже лихо закручен, фирменные шуточки сохранены, к делу подключились отличные злодеи. Смущает одно: теперь мы знаем, что Питер Паркер никогда не вырастет. Никогда не женится, никогда не возмужает и никогда не умрет. Но такая уж у них, у супергероев, судьба. **СИ**



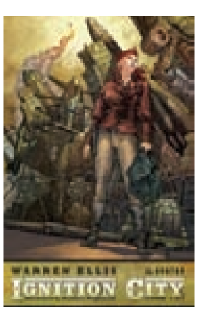
Новая злодейка Screwball прыгает по крышам, не брезгует дешевыми трюками и выкладывает видео со своих преступлений на You Tube.

В городе новый гоблин по кличке Menace.

Художники меняются, но нарисован комикс всегда первоклассно.

Вы не хотите знать.

НОВИНКИ



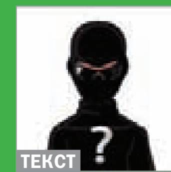
IGNITION CITY #01
Наш любимый Уоррен Эллис запустил новый комикс. С вселенной в духе стимпанк, Гагариным-алкоголиком, космической романтикой и… скучным сюжетом. Мир, сразу видно, хороший. Но сценарий такой нудный, а персонажи такие невзрачные, что читать пока не интересно.

100 BULLETS #100
Один из самых известных циклов Vertigo подошел к концу ровно в сотом номере. Убивают почти всех героев – как раз такого финала мы и ждали. Кстати, к концу года по 100 Bullets обещают выпустить игру – выбор консолей пока не объявлен.

SKRULL KILL KREW #01
Массовое вторжение инопланетян во вселенной Marvel закончилось, но некоторые из пришельцев не спешат покидать Землю. С ними разбираются в новом легковесном мини-сериале. Динамично и интересно, но без особых претензий.

Казуальные игры

Просто, быстро, дешево и весело



ТЕКСТ
Алексей Копцев

Ангелы и демоны

НА ДИСКЕ ЕСТЬ ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ «ВЕСЕЛАЯ ФЕРМА»

Сколько гениев – столько мнений. Создатель серии MGS, великий и прекрасный Хидео Кодзима, не очень жалует казуальные игры, считая их мэйнстримом (читай – попсой) и сугубо коммерческим продуктом: «Благодаря casual появились новые рынки и возможности… с другой стороны, мы не должны забывать о том, что есть и хардкорные геймеры, которые живут видеоиграми, считают их настоящим культурым явлением. Я бы хотел напомнить этим геймерам вкус настоящей видеоигры». Еще один провидец, автор легендарной игры Deus Ex Уоррен Спектор придерживается принципиально иной точки зрения: «Любой творец должен ориентироваться на самую широкую аудиторию. Стараться сделать так, чтобы его произведения понравились максимально большому количеству людей. Тот, кто думает иначе – просто чудак». Так в чем же правда? Стоит ли демонизировать казуальные игры, рассуждая о тотальном игровом бескультурье, аддикции и наступающем армагеддон-попсе, или, напротив, уверовать в светлое «безнасильное» будущее в рюшечках и стразах?

Спешу вас успокоить. Священная война между хардкорными профи и наивными любителями казуальщины является всего лишь мифом. Есть игры качественные и не очень, а люди различаются только степенью своей увлеченности. Готов рубиться в «зуму» сутками, собирать все бонусы и ачивменты? Тебя можно поздравить со званием хардкорного геймера. Любишь провести десяток минут за Bioshock? Поступок, достойный казуала. И если говорить о пресловутом феномене казуальных игр, стремительном росте этого игрового рынка, стоит обратить внимание на несколько важных факторов, повлиявших на популярность подобных развлечений.

Простота освоения

Взрослым, чрезвычайно занятым людям некогда разбираться с интерфейсом и осваивать очередную «игровую аппликатуру». Идеальное управление – управление «в один клик», с помощью мыши. Правила игры должны быть максимально понятными, чтобы геймер двигался от простого к сложному. Ну, прямо как в World of Warcraft. Такой подход к делу гарантирует приток новых пользователей. Тех самых офис-менеджеров и домохозяек.

Низкие системные требования

Не нужно покупать «шестиядерного мастодонта» со спаренной SLI-видеокартой, чтобы насладиться яркой экранной картинкой. Да, графика казуальных игр может показаться вам слишком простой и, страшно сказать, слащавой, но это только частное мнение. Кто-то любит кровавые казематы и размазанную по стенам анатомию, кто-то – предпочитает зеленые лужайки и яркое солнце. Мы живем в свободной стране, не так ли?

Небольшой размер

И больше никаких ночных бдений у монитора в ожидании закачки. В отличие от многогигабайтных больших игр «казуалки» весят совсем немного, каких-то 50, максимум – 200 мегабайт. Да-да, и сегодня где-то живут люди, использующие модемы и помегабайтные тарифы.

Модель распространения

Попробуй, а потом купи! Большинство казуальных игр распространяется по модели «try before you buy». Пользователь ничем не рискует, скачивая очередную «Веселую ферму». Тридцати минут бесплатного геймплея вполне достаточно, чтобы вникнуть в игровые нюансы, а уже потом принять окончательное решение о покупке.

Электронная дистрибуция

Никаких очередей и ажиотажа. Казуальные игры продаются в интернете, а для оплаты покупки используются электронные платежи. Как правило, это SMS-ки. Отправил, получил код и активировал дистрибутив – быстро и удобно. Впрочем, никто не запрещает воспользоваться услугами почты и перевести деньги по старинке.

Можно по-разному относиться к «маленьким» играм, боготворить их или, наоборот, обвинять во всех смертных грехах. Ясно одно – игнорировать casual уже невозможно. Поэтому, мы и решили создать новую журнальную рубрику, посвященную казуальным развлечениям. В ней будут публиковаться мини-обзоры самых интересных, на наш взгляд, казуальных новинок. Сегодня мы предлагаем вашему вниманию рецензии трех игр от компании Alawar Entertainment. Демоверсии этих игрушек вы можете найти на нашем диске. **СИ**

Мини-обзоры

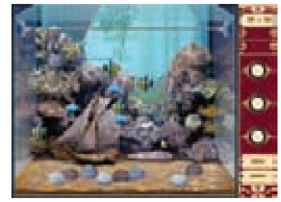
› Секреты Лос-Анджелеса

Изучайте место преступления, собирайте улики, раскрывайте дело.

В кадре двое. Девушка – точная копия Одри Хэпберн, мужчина – вылитый Берт Рейнольдс. Сходство такое, конечно же, неслучайно. Герои нового казуального квеста «Детективные истории. Голливуд» списаны с кумиров пятидесятых, да и сама игра стилизована под добрые старые ленты середины прошлого века.

Милости просим в двадцатый век! Мир еще не знает о Ребусе и Ганнибале Лекторе, и большая часть преступлений сводится к элегантной экспроприации экспроприаторов. Вот и теперь, главной героине игры требуется раскрыть дело о тройной краже. Похищены десять миллионов долларов, копия невышедшего еще блокбастера и исполнительница главной роли. Полиция в бессилии разводит руками – вся надежда на Анжелу. Ее женская логика и типично мужской дедуктивный склад ума должны помочь в расследовании этого преступления.

«Детективные истории. Голливуд» – образец классической игры в стиле HOG (Hidden Object Game). Большую часть времени игрок будет заниматься поиском предметов и собирать улики. Буквально по кусочкам. Изрядно позабавил уровень, предназначенный специально для домохозяек, – задание, в котором нужно очистить сценическую площадку от пыли. К сожалению, таких находок в игре не очень много, и, как правило, все сводится к типичному прокликиванию экрана.



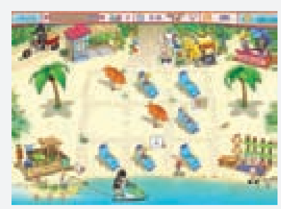
› Квасом по массам!

Если денег на поездку в теплые страны в этом году нет, не отчаивайтесь. Можно посмотреть на море в игре.

Пляж – это место особое, священное, можно сказать, место. Человек снимает брюки, часы, одновременно расставаясь с проблемами и головной болью, служебной субординацией и офисным дресс-кодом.

Вот только как дотерпеть до отпуска? Скромной заменой пляжному отдыху станут казуальные игры. Компания Alawar Entertainment выпустила такую ненапряжную и беззаботную бизнес-стратегию с Масяней в главной девичьей роли. Вместе с Хрюнделем и Лохматым она рванула на Гавайи, но была обокрадена прямо в курортном аэропорту. Воры забрали все – багаж, билеты и документы. Однако Масяня не унывает: она еще займется пляжным бизнесом и построит собственную империю развлечений.

Не стоит ожидать от игры какого-то «высоколобого» менеджмента. Авторы сознательно упростили игровой процесс, сделав акцент на фирменном куваевском юморе и жизнерадостной мультипликационной графике. «Масяня и пляжные заморочки» – развлечение на 5-10 часов, не больше. Но и этого вполне достаточно, чтобы расслабиться и посмеяться, немного пошевелить извилинами и просто приятно провести время в компании с любимой Масяней.



› Индейский бог

Индейские боги с непроизносимыми именами уже не первый год пакостят белым людям.

Постарайся сказать громко и без запинок – Миктлантекутли. Получилось? Мужчина с таким выдающимся именем прежде повелевал ацтекским адом, а нынче переквалифицировался в игровые персонажи, став героем казуальной головоломки «Байка Койота. Огонь и вода».

Пятнадцать индейских богов решили устроить вселенский потоп. Помешать их злодейским планам берутся две сестрички: оторва Тлетль и куда более рассудительная Атль. Вместе с волшебным и совсем не гадким Койотом они отправляются в путешествие по мистической Мексике. Цель этого вояжа – перезарядить магический посох, получить власть над стихиями и остановить уже этот надоевший дождик.

«Байка Койота...» относится к жанру крайне консервативному, так называемым Hidden Object Games. Качество подобных развлечений зависит от умения дизайнеров маскировать объекты, использовать иллюзии и мимикрию. В случае с «Койотом» многое получилось. Картинка завораживает, поиски увлекают. Можно провести с десяток минут, высматривая в траве вензель змеиного тела. Жаль что авторам так и не удалось соблюсти стилистическое единство – полосатые галстуки и разводные ключи смотрятся в кадре престранно. Особенно на фоне древних индейских захоронений.

Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 самых свежих PSN-игр:

- Brain Challenge (PS3+PSP Bundle), 220 Мбайт, 445 руб.
- Penny Arcade Adventures: On The Rainslick Precipice Of Darkness: Episode 2, 330 Мбайт, 345 руб.

Демоверсии:

- Marvel vs. Capcom 2, 198 Мбайт
- X-Men Origins: Wolverine, 636 Мбайт
- Red Faction: Guerrilla, 733 Мбайт
- UFC 2009 Undisputed, 561 Мбайт

Дополнения:

- The Godfather II – The Corleone Bundle (Jack of All Trades pack, Level 4 Firearms pack, Pentangeli map pack), 98 Мбайт, 345 руб. или 140-205 руб./шт.
- LittleBigPlanet – Creator Pack 1, 1 Мбайт, беплатно
- LittleBigPlanet – Heavenly Sword Mini-Pack, 1 Мбайт, 100 руб.
- LittleBigPlanet – Egyptian Mythology Mini-Pack, 1 Мбайт, 100 руб.
- Midnight Club: Los Angeles – South Central Vehicle Pack 2, 1 Мбайт, 100 руб.
- Disgaea 3: Absence of Justice – Curtis, 1 Мбайт, $1.99
- Disgaea 3: Absence of Justice – Prinny Curtis, 1 Мбайт, $1.99
- Disgaea 3: Absence of Justice – Fake Heroes Set (Mid-Boss, Action Prinny, Dragon), 1 Мбайт, $3.99 или $0.99-1.99/шт.
- Disgaea 3: Absence of Justice – Item World Survival Attack, 1 Мбайт, $3.99
- Naruto: Ultimate Ninja Storm – Pack 1, 100 Кбайт, бесплатно
- Naruto: Ultimate Ninja Storm – Pack 2, 100 Кбайт, бесплатно
- Mahjong Tales: Ancient Wisdom – Booster Pack, 100 Кбайт, 140 руб.
- Saints Row 2 – Ultor Exposed, 158 байт, £6.29
- WWE SmackDown vs. Raw 2009 – Roster Update 2, 714 Мбайт, £3.19
- Tom Clancy's HAWX – European Assault pack, 2 Мбайт, £3.99
- Killzone 2 – Steel & Titanium Pack, 144 Мбайт, 205 руб.
- Burnout Paradise – Cops and Robbers, 100 Кбайт, 345 руб.
- Need for Speed Undercover – Boss Car Bundle, 3 Мбайт, 170 руб.
- Need for Speed Undercover – Challenge Series pack, 80 Мбайт, бесплатно
- Sonic Unleashed – Spagonia Adventure Pack, 707 Мбайт, £3.99
- Sonic Unleashed – Holoska Adventure Pack, 236 Мбайт, $2.99
- Guitar Hero World Tour – Motorhead Track Pack («Iron Fist», «Jail Bait», «Love Me Like A Reptile»), 102 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.

› Mevo & the Grooveriders ★★★½★

Steam НОВИНКА

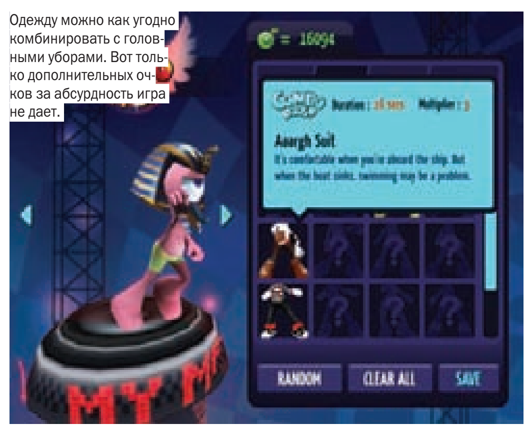
Жанр: special.rhythm | **Издатель:** Red Rocket Games | **Разработчик:** Red Rocket Games | **Размер:** 80 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** $9.99

Однообразные ритм-игры успели приесться, и бегущие с экрана «ноты» больше не радуют? Значит, самое время взглянуть на жанр с другой стороны, как это сделали в Red Rocket Games, где решили сплавить воедино Guitar Hero и традиционный платформер. Нечто подобное можно было когда-то увидеть на примере Audiosurf, только там «донором» выступили скроллшутеры. Правда, в Mevo & the Grooveriders скрещивание имеет чисто декоративный характер – главный герой хоть и бегает-прыгает по уровням, но напрямую его движениями управлять не дают. Геймплей напоминает игру в StepMania без коврика и одновременно старую добрую игрушку Vib Ribbon – на пути человечка возникают стрелки, во время прохода по которым надо нажимать определенные клавиши. В случае промаха он теряет немного здоровья, а если совсем уж часто лажать, то может и вовсе коньки отбросить – в мире Mevo & the Grooveriders плохим танцорам не место. Кроме стрелочек на уровне могут встретиться зеленые нотки «фанки» – местная валюта, за которую можно выручить новые костюмы и этапы. По одежке здесь не только встречают, но и провожают – костюм в некоторый момент прохождения уровня активирует какую-нибудь спецспособность, которая значительно облегчает процесс достижения цели этапа. На каждый из них таких целей ровно три – вот вам и повод возвращаться к игре раз за разом. Таким образом авторы пытались, похоже, скрасить скудный набор уровней – но получилось, мягко говоря, не очень удачно. К счастью, они уже успели наобещать DLC – в частности, на днях должны выйти костюмы персонажей из Left 4 Dead. Надеемся, постоянная поддержка со временем превратит игру в конфетку.

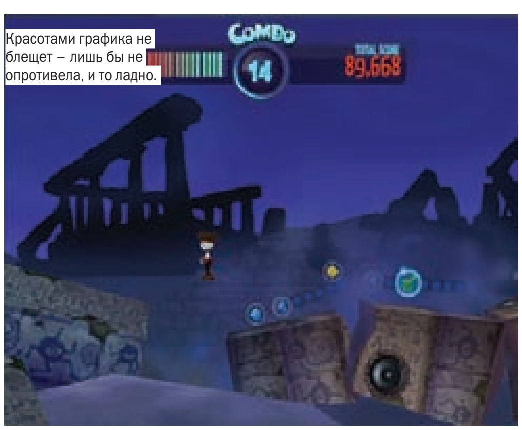
Алексей Косожихин

ГЕЙМПЛЕЙ MEVO & THE GROOVERIDERS НАПОМИНАЕТ ИГРУ В STEPMANIA БЕЗ КОВРИКА И ОДНОВРЕМЕННО СТАРУЮ ДОБРУЮ ИГРУШКУ VIB RIBBON.

Вся игра делится на пять «стилистических» регионов – по паре-тройке уровней в каждом.



Одежду можно как угодно комбинировать с головными уборами. Вот только дополнительных очков за абсурдность игра не дает.



Красотами графика не блещет – лишь бы не опротивела, и то ладно.

› Fat Princess

PSN БЕТА

Жанр: action.platform/slasher.online | **Издатель:** Sony Computer Entertainment | **Разработчик:** Titan Studios | **Дата выхода:** 18 июня 2009 года

Xbox Live издавна славился своим мультиплеером, но, похоже, с выходом Fat Princess праздник наступит и для пользователей PlayStation Network. Игра с легкостью сможет отвлечь от онлайновых забав посерьезнее, ведь даже сейчас (на стадии закрытой беты) она обладает всем для того необходимым. В одном бою могут сойтись до тридцати двух (немыслимое для PSN-игры число!) вояк, управляемых людьми либо компьютером. Вся эта орава занимается обычными для какого-нибудь онлайнового шутера делами, но на юмористически-фэнтезийный лад. Так, местный аналог Capture the Flag, в честь которого игра и названа, использует в качестве флага принцессу – наследницу трона необходимо вызволить из заточения и попутно не позволить сделать то же противнику. Для этого пленницу нужно откармливать – потяжелевшую принцессу далеко не унесут. Достичь победы можно с помощью грамотной стратегии, учитывающей все преимущества и недостатки игровых классов. А их в Fat Princess хоть отбавляй – от сугубо боевых, вроде мечников, рейнджеров и магов, до вспомогательных – священников и многоцелевых рабочих. Чтобы сменить класс, достаточно лишь надеть нужную шляпу – они валятся с убитых врагов или из спецстроений в замке. Здания можно за определенный набор ресурсов (собираемых трудолюбивыми рабочими) апгрейдить, что позволит соответствующему классу использовать альтернативное вооружение (старое никуда не денется – между «режимами» легко переключаться нажатием одной кнопки). Сами же сражения напоминают какой-нибудь top-down шутер – да хотя бы недавнюю Burn Zombie Burn. Игровой персонаж может махать мечом налево и направо, а для точного прицеливания служит левый шифт. Кроме быстрых серий ударов у игрока имеется возможность «накопить энергию» для какой-нибудь особо мощной способности. К сожалению, несмотря на убийственный мультиплеер, в Fat Princess пока нет и не предвидится никакой кооперативной игры на одной консоли. Будем надеяться, что к релизу игры эта досадная оплошность будет исправлена.

Алексей Косожихин

НАСЛЕДНИЦУ ТРОНА ПРЕДСТОИТ ОТКАРМЛИВАТЬ, ВЕДЬ ПОТЯЖЕЛЕВШУЮ ПРИНЦЕССУ ДАЛЕКО НЕ УНЕСУТ.

Общий вид на поле боя можно получить в любой момент, просто открыв карту.

Не стоит думать, что девушке в темнице скучно – ее тут и кормят регулярно, и развлекают бесконечными попытками спасти.

Между замками понатыканы башни – захватив такую, можно использовать ее как склад ресурсов или посадить на верхотуру лучника.

Игра постоянно сопровождается голосом «комментатора» – о произведенных апгрейдах или побеге принцессы узнает сразу все королевство.

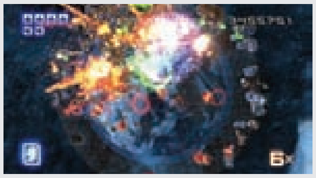
Рейнджеры могут поджигать свои стрелы – от этого они становятся еще смертоноснее.

Новости

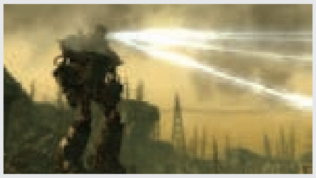
Алексей Косожихин

Q-Games наконец-то продемонстрировала геймплей четвертой части популярнейшей PSN-серии PixelJunk. Управляя маленьким летательным аппаратом, игрокам предстоит спасать застрявших в пещерах человечков. При помощи встроенной пушки корабль отбивается от назойливых врагов и пробивается сквозь горную породу. Главная особенность – взаимодействие жидкостей: магмы, воды и других. К слову, название игре разработчики пока даже и не придумали – на официальном вебсайте вы можете предложить им свой вариант.

Housemarque, студия-разработчик замечательной Super Stardust HD для PlayStation Network, объявила о трех своих новых проектах. Первый из них также будет PSN-эксклюзивом, вторая же игра станет мультиплатформенной и, по словам директора компании, выполнена в несвойственном студии жанре. Третий проект под названием «Rope» представит «физический пазл», в котором игроку предстоит захватывать существ с помощью лассо; его мы ждем на PlayStation Network и, возможно, на Xbox Live Arcade, WiiWare и даже iPhone.



Посетители интернет-магазина Amazon.com обнаружили, что скачиваемые дополнения для версий Fallout 3 на PC и Xbox 360 запланированы для релиза на дисковых носителях. DVD с первыми двумя – Operation: Anchorage и The Pitt – должны поступить в продажу 26 мая и стоить будут по $19.99 (столько же, сколько аддоны стоят и на Xbox Live). Но, что интересно, некоторые онлайн-ритейлеры уже предлагают заказать второй набор – с еще не вышедшим Broken Steel и вообще неанонсированным Point Look. Как показывает несложное расследование, последнее может иметь отношение к парку Point Lookout в штате Мэриленд, где располагается компания Bethesda.



Xbox Live Marketplace

5 самых свежих XBLA-игр:
- Virtual-On OT, 229 Мбайт, 1200 MP
- Banjo-Tooie, 94 Мбайт, 1200 MP
- Lode Runner, 73 Мбайт, 800 MP
- Flock!, 101 Мбайт, 1200 MP
- OutRun Online Arcade, 352 Мбайт, 800 MP

Демоверсии:
- Up, 1 Гбайт
- Sonic's Ultimate Genesis Collection, 99 Мбайт
- X-Men Origins: Wolverine, 625 Мбайт
- Red Faction: Guerrilla, 770 Мбайт
- UFC 2009 Undisputed, 530 Мбайт
- Bionic Commando, 580 Мбайт
- Battlestations: Pacific, 1 Гбайт

Дополнения:
- Burnout Paradise – Cops and Robbers, 108 Кбайт, 800 MP
- Exit 2 – XBLA Original Stage Pack, 828 Кбайт, 200 MP
- Tom Clancy's HAWX – European Assault pack, 124 Кбайт, 400 MP
- The Godfather II – The Corleone Bundle (Jack of All Trades pack, Level 4 Firearms pack, Pentangeli map pack), 100 Мбайт, 800 MP или 320-540 MP/шт.
- Saints Row 2 – Ultor Exposed, 162 Мбайт, 800 MP
- Ninja Blade – Bonus Pack, 6 Мбайт, бесплатно
- Hasbro Family Game Night – Sorry! Full Game, 204 Кбайт, 800 MP
- Street Fighter IV – Power Up Pack, 16 Мбайт, бесплатно
- Wheelman – Premium Street Showdown Pack, 15 Мбайт, 400 MP
- Wheelman – Free Street Showdown Pack, 10 Мбайт, бесплатно
- The Maw – Deleted Scene – Speeder Lane, 588 Кбайт, 100 MP
- Sonic Unleashed – Mazuri Adventure Pack, 611 Мбайт, 250 MP
- Midnight Club: Los Angeles – South Central Vehicle Pack 2, 1 Гбайт, 240 MP
- Guitar Hero World Tour – Motorhead Track Pack, 90 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero World Tour – Nirvana Track Pack 02, 92 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Jane's Addiction «Nothing's Shocking» Full Album, 312 Мбайт, 1280 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Hautewerk Track Pack 01, 71 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – REO Speedwagon/ Styx Tour '09 pack, 244 Мбайт, 880 MP или 160 MP/шт.
- Lips: Downloadable Tracks (Yellowcard «Ocean Avenue», The Cranberries «Linger», Mika «Love Today», The Black Crowes «Hard To Handle», Good Charlotte «Dance Floor Anthem (I Don't Want To Be In Love)», Travis «Why Does It Always Rain On Me?»), 81-117 Мбайт, 160 MP/шт.

Burnout Paradise – Cops and Robbers
800 MP

Bionic Commando (демо)
580 Мбайт

› Shiki-tei ★★★★☆

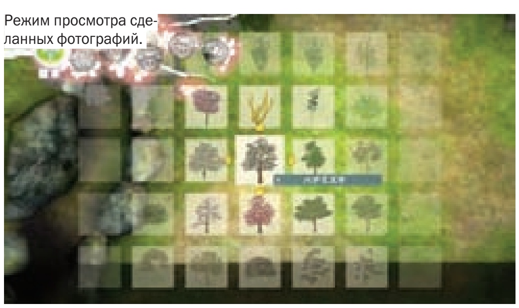
PSN КЛАССИКА

Жанр: special.gardening | **Издатель:** SCEI | **Разработчик:** SCEI | **Размер:** 640 Мбайт | **Зона:** 🇯🇵 | **Цена:** 1500 йен.-

Большая заслуга японского отделения Sony перед геймерами в том, что через свой онлайновый сервис компания распространяет очень необычные «не-игры». Dress, Mainichi Issho и Aqua Vita пусть и не изменили нашего представления об играх, но продемонстрировали способность SCEJ придумывать по-настоящему новые идеи и успешно воплощать их в жизнь. Shiki-tei как раз из таких. Перед нами «не-игра» о ландшафтном дизайне, в которой необходимо на одной из заранее созданных площадок сотворить сад в традиционном японском стиле. Поначалу эти площадки практически пусты, но, приложив достаточные усилия, можно создавать удивительно красивые ансамбли. «Не-геймерам», собравшим все вышедшие для игры DLC, доступен весьма впечатляющий инструментарий: можно вырастить цветы или деревья, расставить садовую мебель и декоративные предметы (фонарики, фонтаны или статую кота Торо), поселить в уже готовый сад домашних животных. После того как работа закончена, начинается самое главное и, пожалуй, самое непонятное для западного игрока – садом предстоит просто любоваться. И для этого Shiki-tei предоставляет все условия. Графика, разумеется, не тягается с играми вроде MGS4, но этого от нее и не требуется. Она полностью справляется с отображением цветов, деревьев, воды, того как на них влияет ветер. Вкупе со звуковым сопровождением (пение птиц, шум ветра в листьях) это создает удивительную атмосферу: кажется, еще чуть-чуть и можно будет почувствовать дуновение ветра на лице и вдохнуть запах цветов. Shiki-tei – опыт, удивительный для нынешнего поколения консолей, полного суровых морпехов, мертвых инопланетян и серых коридоров. Тем обиднее, что столь необычные вещи крайне редко выбираются за пределы Японии. Но это не такая большая беда: для покупок в японском PS Store вам понадобятся лишь японский аккаунт и pre-paid карта, которую легко купить на eBay. И пусть не пугает незнание языка: весь интерфейс интуитивно понятен. Так что терпение – то единственное, что понадобится для создания сада мечты.

Сергей Ряписов

«НЕ-ИГРА» О ЛАНДШАФТНОМ ДИЗАЙНЕ, В КОТОРОЙ ПРЕДСТОИТ СОТВОРИТЬ САД В ТРАДИЦИОННОМ ЯПОНСКОМ СТИЛЕ.


Режим просмотра сделанных фотографий.

В игре нашлось место и современным дизайнерским решениям.

Ретроклассика

PS one Classics:
- Future Cop: L.A.P.D., 170 руб.
- Championship Bass, 170 руб.

Xbox Originals:
- Max Payne, 2 Гбайт, 1200 MP
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne, 2 Гбайт, 1200 MP

Virtual Console:
- Nobunaga's Ambition, SNES, 800 WP
- Galaxy Force II, SMD, 800 WP

Max Payne 2: The Fall of Max Payne
1200 MP

Galaxy Force II
800 WP

› Lode Runner ★★★★☆

XBLA НОВИНКА

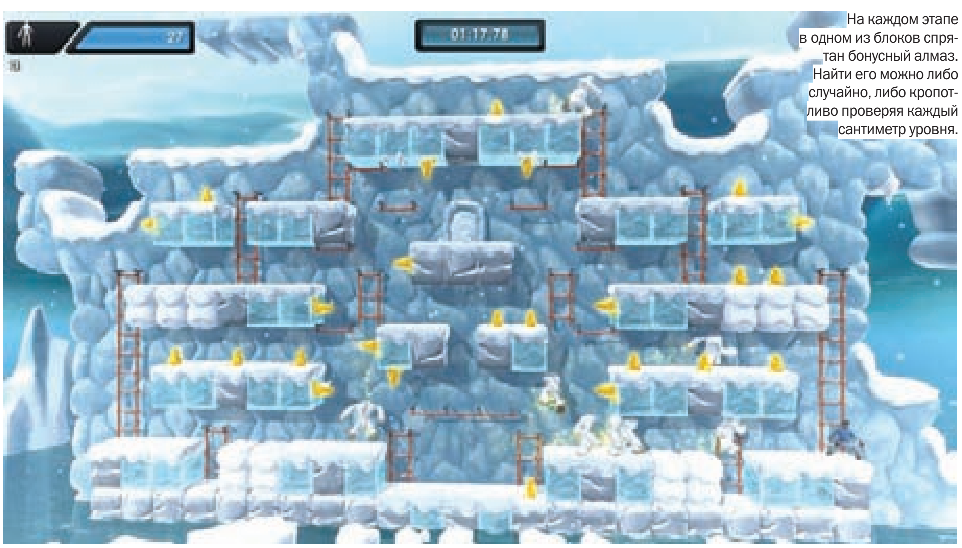
Жанр: action.platform/puzzle | **Издатель:** Microsoft Game Studios | **Разработчик:** Tozai Games / Southend Interactive | **Размер:** 73 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 800 MP

С появлением консольных сетевых сервисов ретрогейминг испытывает настоящее перерождение. Тем более странно, что любителям XBLA-игр пришлось ждать старую добрую Lode Runner так долго. Радости фанатов нет предела – игра демонстрирует все тот же восхитительный геймплей четвертьвековой давности (забегая вперед – да, красные монахи на месте). Каждый уровень представляет собой нагромождение квадратных блоков, к которым в самых разных местах прилеплено золото. Отважный приключенец прыгать не умеет, а потому может перемещаться по «этажам» только с помощью лестниц. Чтобы добраться до труднодоступных мест (например, достать драгметалл с потолка) он использует бластер, который позволяет на время «растворить» блок снизу справа или слева. После этого приходится поторопиться – через какое-то время он восстановится («зарастет», используя терминологию детства) и может убить зазевавшегося приключенца. Эту возможность разрешено обратить против врагов. За расхитителем постоянно следуют по пятам всякие гнусные типы, и избавиться от них можно лишь одним способом – рыть на их пути ямы, в которые они успешно проваливаются (увы, расправиться со всеми, а потом спокойно собирать золото не выйдет: на смену каждому выбывшему приходит новый «охранник»). Но от врагов есть и польза – их можно использовать как двигающиеся платформы. Между уровнями предоставляется возможность собрать светящиеся шары для дополнительных жизней, но игру и без того можно когда угодно продолжить с любого места. К внушительному синглу (а уровней здесь ого-го как много!) разработчики добавили и новые режимы: классическую «игру на выживание» и прохождение пазлов на время. А в мультиплеере геймеров ждут co-op с уникальными уровнями (специально созданными для двух игроков) и соревновательный Last Man Standing. Наконец, игра, по традиции, включает в себя редактор уровней, правда, их расшаривание реализовано по меньшей мере странно – обмен происходит по системе игрок-игроку, без признаков какого-либо общего сервера. Но даже так реиграбельность подскакивает в разы. Мне кажется, я уже знаю, во что будут играть четверть века спустя.

Алексей Косожихин

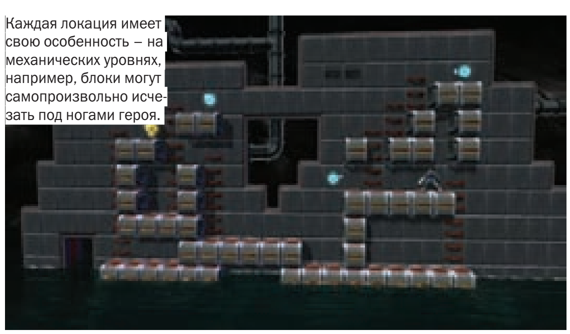
Монахи могут брать с собой попавшееся по пути золото, но, угодив в ловушку, тут же с ним расстаются.

Противники особой сообразительностью не отличаются и умелому игроку больше помогают, чем мешают.



На каждом этапе в одном из блоков спрятан бонусный алмаз. Найти его можно либо случайно, либо кропотливо проверяя каждый сантиметр уровня.

Первая Lode Runner была написана студентом Дугласом Смитом и выпущена в 1983 году на многих компьютерных и приставочных системах того времени. Она одной из первых позволяла игрокам создавать собственные уровни, что сделало игру невероятно популярной. С тех пор регулярно выходят сиквелы и порты на многие платформы, а знаменитый создатель «Тетриса» Алексей Пажитнов по сей день называет Lode Runner своим любимым пазлом.



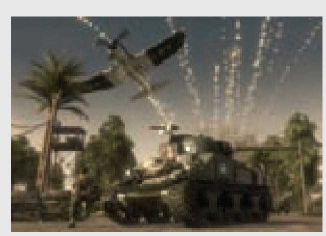
Каждая локация имеет свою особенность – на механических уровнях, например, блоки могут самопроизвольно исчезать под ногами героя.

Новости

Компании Marvel и Capcom объявили, что студией Foundation 9 разрабатывается порт на PlayStation Network и Xbox Live Arcade популярного файтинга 2000 года – Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes. Игра сводила на одном поле боя таких колоритных персонажей, как Росомаха, Капитан Америка, Чунь Ли, Зангиеф, Страйдер и пр. Новая версия будет поддерживать мультиплеер через сетевые сервисы консолей, а графика, вероятно, будет улучшена – занимаются портированием те же люди, что работали над Super Street Fighter II: Turbo HD Remix.

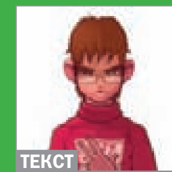
Анонсированный Sony на GDC 2009 особый фонд поддержки PSN-эксклюзивных разработчиков уже дал положительные результаты. Глава студии Doublesix Джеймс Бруксби рассказал, что именно благодаря помощи Sony, как финансовой, так и маркетинговой, удалось создать такую замечательную игру, как Burn Zombie Burn. Но в «элитный клуб» допускается не каждый – игра должна иметь хорошие перспективы на прибыль, ведь в Sony ожидают, что потраченные деньги должны окупиться за счет высоких продаж.

Electronic Arts сообщает, что продолжение культовой серии сетевых шутеров Battlefield 1943 появится на свет уже в июне этого года. Игра включает три популярных уровня из оригинальной Battlefield 1942: остров Уэйк, Иводзиму и Гуадалканал, на которых смогут сражаться до 24 человек. Battlefield 1943 будет стоить 1200 MP в версии для Xbox Live Arcade и $15 для PlayStation Network и PC, правда, компьютерная версия по новой моде выйдет позже всех – только в сентябре.



Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Игорь Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Sayonara Zetsubou Sensei
Формат:
два телесезона и одна OVA, всего 28 эпизодов
Режиссер:
Акиюки Симбо
Год производства:
2007
Студия:
Shaft
Наша оценка:
нужно смотреть

Sayonara Zetsubou Sensei

Так получилось, что телесериал Sayonara Zetsubou Sensei всегда стартовал в межсезонье: сначала в июле 2007 года, потом в январе 2008-го. Он так ни разу и не попал в наши регулярные обзоры нового аниме, и у нас еще не было случая восхититься этим необычным сериалом. Первый (самый первый) эпизод начинается прекрасным весенним днем, когда теплый ветер кружит лепестки сакуры, а воздух пронизан нежным розовым сиянием. В этот день Нодзому Итосики решает покончить жизнь самоубийством, надев традиционный японский костюм и повесившись на ветке японской вишни. Он уже оттолкнул специально принесенную табуретку и спокойно висел, прощаясь с бренным миром, но мимо проходила школьница Кафка Фура – романтическая натура, полная надежд, мечтаний и любви ко всему человечеству. Ни секунды не раздумывая, Кафка что есть сил дергает самоубийцу за ноги, рвет веревку и валит его на землю. Нодзому смотрит на нее со злостью: «Ты что делаешь, я чуть не задохнулся! Так и убить можно!» Ой. Неловкая пауза.

Нодзому занимается творческим самоповешанием только в свободное время. В обычной жизни он школьный учитель, склонный во всем находить что-то плохое. Даже не просто плохое, а совсем ужасное и безнадежное. Если первые два иероглифа в его имени написать слишком близко друг к другу, то они превратятся в совсем другой знак, а прекрасное имя Нодзому Итосики обернется мерзко звучащим словечком «дзэцубо» – «отчаянье». Заметившие это ученики пытались было забыть неудачную шутку, но то, что

ДЗЕЦУБО-СЕНСЕЙ, «УЧИТЕЛЬ ОТЧАЯНЬЕ», – ВОТ ПРОЗВИЩЕ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ, КОТОРОЕ ОН ВСЕГДА ОПРАВДЫВАЕТ.

Я в отчаянии! Уменьшение страниц в «СИ» приводит меня в отчаяние!

однажды было увидено, «отувидеть» обратно уже нельзя. Дзецубо-сенсей, «учитель Отчаянье» – вот прозвище главного героя, которое он, кажется, изо всех сил старается оправдать. «Я в отчаянии!» – восклицает он в каждой серии. «Нравы молодежи привели меня в отчаянье! Общество потребления привело меня в отчаянье! Интернет, поп-культура, неосознаваемые установки, комплекс неполноценности, неуважение к старшим, культурные стереотипы, система образования – привели меня в отчаянье!» Но, несмотря на кажущуюся серьезность, Sayonara Zetsubou Sensei подходит к этим проблемам с искрометным юмором и неиссякаемым задором.

Наверное, можно назвать приключения унылого учителя романтической школьной комедией. По крайней мере, все формальные элементы налицо: есть школа, есть учитель, ученики и ученицы (особенно ученицы!), есть много сцен на уроках, огромное количество романтических (и эротических) намеков и море замечательных шуток. Но это было бы очень поверхностно. Sayonara Zetsubou Sensei умеет превращаться из романтической комедии сначала в сборник анекдотов, потом в радиодраму, потом в исследование общественных проблем, потом в пародию на аниме для мальчиков, потом в историю про волшебных девочек, потом в пластилиновый мультфильм, потом в «аниме», где перед экраном ездят бумажные фигурки... Сериал может показать вам потрясающие сцены с лучшей анимацией за последние десять лет, и тут же, глазом не моргнув, десять секунд возить перед экраном глубокомысленную надпись, а потом дать крупный план и залить кадр каким-нибудь нежно-розовым цветом. Сценаристы без задней мысли в последней серии вводят новую героиню, которая очень извиняется, что раньше не появлялась в кадре: боялась, что не справится и испортит сериалу рейтинг. Повествование скачет с пятого на десятое, несчастный учитель вешается каждую серию, потом решает тренировать мышцы шеи, потом уезжает на Окинаву, чтобы не осквернять Токио своим присутствием, потом решает сменить дизайн и получает нос картошкой, потом умирает – и в следующем эпизоде как ни в чем не бывало возвращается к жизни. Сериал идет в бешеном темпе, и оторваться от экрана, кажется, невозможно. Снимать в этой уникальной манере способен, наверное, только гениальный режиссер Акиюки Симбо (Pani Poni Dash!, Maria Holic, Tsukuyomi: Moon Phase). Если что-то в сериале и остается постоянным на протяжении всех трех десятков серий, так это только его изменчивость. Непредсказуемы даже опенинг и эндинг, сериал то и дело изобретает нечто новое, да с такой неистощимой выдумкой, что заранее все равно не угадаешь, как тебе будут полоскать мозги в следующей серии.

Сравнивать Sayonara Zetsubou Sensei стоит, пожалуй, прежде всего с Excel Saga – дикой (но симпатичной) и очень смешной пародией конца девяностых. Конечно, если вы недостаточно хорошо знакомы с японской культурой, то некоторые шутки будут уходить «в молоко». Например, в одной из серий на пробы голосовых актрис приходит вокалоид Мику Хацунэ и говорит своим компьютерным голосом. Когда разговор идет о китайских подделках, в кадре – неумело нарисованный опенинг Lucky Star, переименованной в Lucky Mtar. Если не знаешь, о чем речь, – шутку вовсе не поймешь. Таких неочевидных подколок в сериале сто тысяч миллионов на минуту экранного времени. Особенно отличилась школьная доска в классе Нодзому. Каждый раз, когда она оказывается в кадре, на ней написана какая-то новая колкость, которая может быть напрямую связана с происходящим. А может и не быть. Подшучивая и похихикивая, сериал показывает нам огромное количество удивительно знакомых реалий и странных проблем современного общества – от образа жизни отаку и хикикомори до прививаемого обществу комплекса вины.

Вверху: Дзецубо-сенсей и его ученицы. Трудно поверить, но у каждой из них с головой что-то не так.

И каждый раз Дзецубо-сенсей доводит явление до абсурда (а если подумать, то можно заметить, что сериал никогда не предлагает решения поднятых проблем). Из-за уникального подхода, непредсказуемых сюжетов и блестящего юмора Sayonara Zetsubou Sensei стал настоящим феноменом современной японской поп-культуры. Актер Хироси Камия, исполнитель роли несчастного сенсея, в прошлом году на Annual Seiyuu Awards получил приз за лучшую мужскую роль, а на этот июль запланирована трансляция нового, третьего телесезона. Уж очень сериал этот понравился японцам, и мы с ними здесь совершенно согласны. **СИ**

Обложка японского DVD – серьезный фасад сериала...

...и обратная сторона обложки – издевательская сущность Sayonara Zetsubou Sensei.

Новости

Экономические новости. Японский премьер-министр Таро Асо обнародовал план по созданию четырех миллионов рабочих мест к 2020 году. Программа основана на трех китах – создании общества «здоровья и долголетия»; снижении зависимости от ископаемого топлива, а также активной поддержке культурного экспорта (читай: индустрии аниме, манги, видеоигр, фэшн-дизайна и тому подобного). Таро Асо в прошлом – министр иностранных дел, он не понаслышке знает, какой популярностью пользуется аниме во всем мире. Согласно оценкам премьера, одно только увеличение культурного экспорта позволит создать в стране полмиллиона рабочих мест.

Полнометражный фильм Evangelion 2.0: You Can (Not) Advance поступает в японский кинопрокат 27 июня. Новую героиню в фильме озвучит широко известная актриса и певица Маая Сакамото (голос Лайтнинг в Final Fantasy XIII, Кроны в Soul Eater, Хитоми в The Vision of Escaflowne). Маая Сакамото также исполняет огромное количество песен в различных аниме, например, опенинги в Macross Frontier, RahXephon и The Vision of Escaflowne.

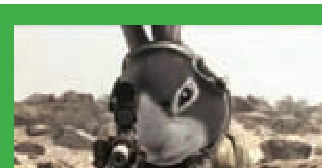
Все любят Final Fantasy VII. За первый день продаж Final Fantasy VII: Advent Children Complete разошлось более ста тысяч дисков Blu-ray. Для сравнения: за весь прошлый год предыдущий рекордсмен, сериал Macross Frontier, с трудом преодолел рубеж в тридцать тысяч копий. Возможно, дело в том, что к Advent Children Complete прилагалась демоверсия Final Fantasy XIII?

Гуррен-Лаганн в России: официально, хорошо, много и надолго

Российская компания «Реанимедиа» выпустила в продажу первый «том» потрясающего меха-сериала «Гуррен-Лаганн» с превосходным фирменным русским дубляжем. Про «Гуррен-Лаганн» мы писали уже несколько раз, не знают о нем сейчас разве что люди, совсем далекие от аниме. По традиции, мы не станем расхваливать дубляж, а просто опубликуем на диске половину первой серии в том виде, в каком она идет на российском DVD – посмотрите сами и решайте как знаете (по нашим ощущениям, он хорош, хоть и не так, как предыдущая работа компании – божественный дубляж сериала «Меланхолия Харухи Судзумии»). В первом томе сразу два диска, на каждом из них по четыре эпизода. Видеоряд, как всегда, в модном формате PAL Progressive, звук – японский в формате 2.0 и русский в 5.1. Субтитры, разумеется, присутствуют. Также в коробке найдутся три крупноформатные открытки и три закладки с изображением героев сериала. Всего «Гуррен-Лаганн» будет опубликован в трех томах (2, 2 и 3 диска). Кроме того, немного позже в продажу поступит коллекционное издание с дополнительным диском с эксклюзивными видео- и аудиоматериалами (этот диск можно будет приобрести и отдельно). Первый том в официальном интернет-магазине компании (http://store.reanimedia.ru) стоит 650 рублей, подробный список «нормальных» магазинов можно посмотреть по адресу http://store.reanimedia.ru/where_to_buy.html.

Зимой на экранах: заячий спецназ!

Studio Anima до сих пор специализировалась на производстве роликов в компьютерных играх. Компания в разном качестве принимала участие в разработке Valkyria Chronicles, Metal Gear Solid 4, Sonic Unleashed, Ninja Blade, Tales of Vesperia и многих других игр. На эту зиму студия запланировала премьеру собственного аниме-сериала с трехмерной графикой и звонким названием Cat Shit One («Кошачье дерьмо один», по-английски аниме называется Apocalypse Meow). На экране зайцы в форме американских военных освобождают заложников от террористов-верблюдов в жаркой стране, очень похожей на современный Ирак. Судя по первому трейлеру (обязательно смотрите на нашем диске!), аниме будет зрелищным и серьезным, а зайцы с верблюдами используются в нем только для того, чтобы снизить вероятность политического скандала. Кстати, аниме Cat Shit One создается на основе одноименной манги. Там действие происходило во время войны во Вьетнаме, а в роли русских выступали персонажи-медведи.



Мини-обзоры

ブラック・ブラッド・ブラザーズ

Братство черной крови

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Братство черной крови
Режиссер:
Хироаки Есикава
Год производства:
2006
Регион:
Россия
Наша оценка:
можно смотреть

«Братство черной крови» похоже на «Хеллсинг» для маленьких (надо сказать, что и сам «Хеллсинг» был значительно упрощен для телевизионной трансляции, его же манга несравненно более зловеща). В «Братстве черной крови» все знакомо: нечисть разных кланов драматично сражается друг с другом, а обаятельный главный герой в красном плаще играючи побеждает всех, кто встает у него на пути. В сериале всего 12 эпизодов, мангу по нему так никогда толком рисовать и не начали – в Японии «Братство черной крови» совершенно не выдерживает конкуренции. Однако за пределами страны сериал нашел немало поклонников: тема у него популярная, сделан он без особых промахов, а за дизайном костюмов и проработкой вселенной западный зритель почему-то следит отнюдь не так пристально, как японский.

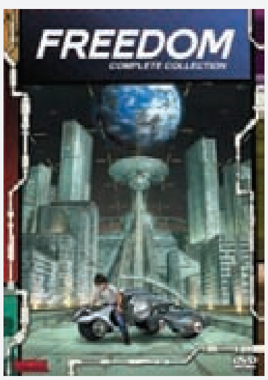
Вверху: Красная шапочка.

FREEDOM

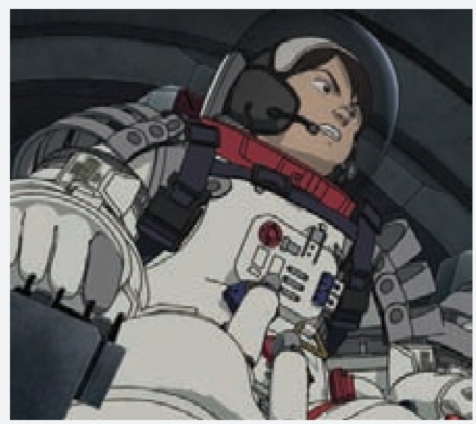
Freedom

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Freedom
Режиссер:
Сюхэй Морита
Год производства:
2006
Регион:
США
Наша оценка:
можно смотреть



Производство OVA-сериала Freedom заняло почти два года: первая серия вышла в ноябре 2006-го, а последняя – в мае 2008-го. Аниме это известно, прежде всего, как реклама лапши быстрого приготовления Cup Noodle. Однако со временем зритель понял, что Freedom это все-таки серьезное фантастическое аниме в лучших традициях Кацухиро Отомо (режиссер «Акиры», в этом проекте он занимался дизайном персонажей и техники). Перед нами история пацанов, живущих на Луне в тоталитарном обществе и постепенно выясняющих, что на Земле, вопреки пропаганде, есть не только жизнь, но, возможно, – свобода? Трехмерная графика, в которой выполнена Freedom, сделана умело и выглядит естественно. Сериал оказался интересным и зрелищным, и если сложить все его эпизоды вместе, то получился бы очень неплохой фантастический полнометражный фильм.



Вверху: На Земле есть не только свобода, но еще и лапша быстрого приготовления.

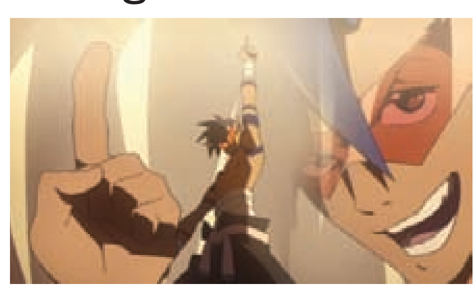
天元突破グレンラガン 紅蓮篇

Tengen Toppa Gurren Lagann: Guren-hen

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Tengen Toppa Gurren Lagann: Guren-hen
Режиссер:
Хироюки Имайси
Год производства:
2008
Регион:
Япония
Наша оценка:
можно смотреть

Телесериал «Гуррен-Лаганн» получился настолько удачным, что авторы решили собрать на его основе два полнометражных фильма и прокрутить их в японских кинотеатрах. А почему бы, в самом деле, и нет? Раз это можно делать «Евангелиону» и «Гандаму», то почему бы и не попробовать «Гуррен-Лаганну»? Первый фильм недавно вышел на DVD, он повторяет события первых пятнадцати эпизодов телесериала. Повторяет, надо сказать, почти дословно, даже с перебивками «на рекламу». Новые кусочки анимации практически незаметны, а самое большое отличие от оригинального сериала – это предельно краткое изложение (или вовсе полное отсутствие) «проходных» эпизодов. В общем, если вы смотрели телевизионный «Гуррен-Лаганн», то ничего нового в этом фильме не увидите. Вторая картина, рассказывающая о событиях финальной части сериала, идет в японских кинотеатрах прямо сейчас.



Вверху: Ты чего такой дерзкий, морда? По себе давно не получал?

Манга

Kinnikuman

キン肉マン

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Kinnikuman
Создатель:
творческий дуэт Юдэта-маго
Первая публикация:
1979
Журнал:
Weekly Shounen Jump
Наша оценка:
для фанатов

Kinnikuman (правильное чтение – «Кин-нику-ман») это один из тех комиксов, которые безумно популярны в Японии, но отнюдь не так хорошо известны за ее пределами. Оригинальный Kinnikuman публиковался в еженедельнике Shounen Jump с 1979 по 1987 годы, а продолжения за авторством того же Юдэтамаго (совместный псевдоним сценариста Такаси Симады и художника Ёсинори Накай) выходят по сей день. Мускулистый, могучий супергерой Кинникуман изначально был пародией на Ультрамена (другой известнейший кумир шестидесятых, защищающий Японию от гигантских космических монстров в резиновых костюмах). Но Кинникуман по натуре – лентяй и оболтус, он то и дело попадает в смешные и глупые ситуации, а если кого и спасает, то лишь только случайно. Мужественный, но недалекий супергерой пришелся японцам по душе, со временем манга перешла от пародии на Ультрамена к пародии на профессиональный рестлинг, а Кинникуман вступал в бой с огромным количеством злодеев разной степени глупости. Читатели даже присылали авторам свои дизайны врагов, а создатели потом в той или иной форме добавляли этих персонажей на страницы манги. Кинникуман стал героем многих аниме-сериалов и полнометражных фильмов, а за пределами Японии сериал известен как Ultimate Muscle.

Yu-Gi-Oh!

遊☆戯☆王

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Yu-Gi-Oh!
Создатель:
Кадзуки Такахаси
Первая публикация:
1996
Журнал:
Weekly Shounen Jump
Наша оценка:
можно читать

Dragon Ball Акиры Ториямы одно время был веселой приключенческой мангой, но прославился лишь после того, как превратился в жестокий мордобой с пришельцами и (в случае с анимационной адаптацией) получил букву «Z» в названии. Похожая история произошла с мангой Yu-Gi-Oh! (что бы вы ни думали, это произносится как «ю-ги-о!»). Поначалу речь шла о парнишке по имени Юги, который стал «королем игр» и научился превращаться в «темного Юги», способного выиграть любое состязание. Манга следовала шаблону «маленький человек наказывает злодеев»: Юги бросал вызов разнообразным неприятным личностям и неизменно выходил победителем. Лишь позже в манге была упомянута карточная игра Duel Monsters, которая со временем затмила собой все прочие элементы сюжета. Именно за эту карточную игру манга Yu-Gi-Oh! стала известна во всем мире (существует огромное количество видеоигр на ее основе). Ну а о «необычных» первых томах манги сейчас вспоминают не чаще, чем о начальных главах Dragon Ball Ториямы.

Игры

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Suzumiya Haruhi no Chokuretsu
Платформа:
Nintendo DS
Авторы:
Sega
Дата релиза:
28 мая 2009 года

Suzumiya Haruhi no Chokuretsu 涼宮ハルヒの直列

После феноменально успешного аниме «Меланхолия Харухи Судзумии» игры про богиню начали выходить одна за другой. Виртуальная Харухи побывала на PSP, PS2 и даже Wii (дважды). В этом году настала очередь Nintendo DS, в мае на двухэкранной консоли выходит игра Suzumiya Haruhi no Chokuretsu. Главный герой – Кён, многострадальный одноклассник Харухи. Он общается с другими героями сериала (выбор реплик относительно свободен) и собирает информацию о новых тайнах и секретах. Чтобы разобраться в происходящем, придется по ходу дела решать несложные мини-головоломки. Главная задача Кёна – уничтожать сведения о пришельцах, экстрасенсах и путешественниках во времени до того, как Харухи что-то заподозрит (настроение богини отражает специальный «харухиметр» в углу экрана). Игра поступает в продажу в двух вариантах издания: обычном и коллекционном, «для членов команды SOS».

Тем временем в Интернете

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
Кино-Говно.ком: Новости аниме
Адрес:
http://kino-govno.com/news/anime
Язык:
русский

Kino-Govno.com: Новости аниме

Сайт Kino-Govno.com, несмотря на свое название, является одним из наиболее известных и профессиональных киноресурсов в рунете. Недавно на сайте открылась новостная лента, целиком посвященная аниме. Ведут ее всего два человека, Михаил Судаков и Лев Гринберг. Они оперативно публикуют интересные новости и выкладывают редкие трейлеры, а также отсматривают огромное количество свежих сериалов и отчитываются о каждом (!) новом эпизоде. Все бы хорошо, если бы не чудовищная транскрипция, которой пользуются авторы: «Хироси» у них необъяснимо превращается в «Хироцщи», а «Симбо» – в «Шимбо». Исправьте эту глупость, и лента мгновенно заслужит право называться лучшим русскоязычным источником анимешных новостей.

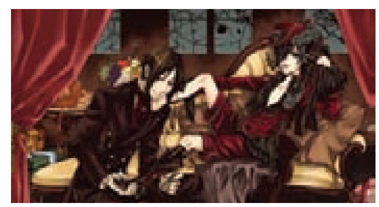
FAQ

Популярные вопросы об аниме

Как называется аниме, которое в галерее номера 06(279) подписано: The melancholy...?
Скорее всего, речь идет о «Меланхолии Харухи Судзумии» (The Melancholy of Haruhi Suzumiya). Кстати, этот сериал издан у нас в России на DVD с превосходным дубляжем.

Посоветуйте комедию в стиле «Жаркого лета» или «Голден боя».
Советуем новые работы в жанре: Hatsukoi Limited, Strike Witches, Akikan!, Kamen no Maid Guy, Kanokon, To Love-Ru, Minami-ke, Zero no Tsukaima... Таких сериалов каждый год выходит штук по десять-пятнадцать, и нам сложно выделить из них какой-то особенный.

Я очень люблю яой, но не могу про него нигде и ничего найти. Напишите про него в своей рубрике.
Яой, равно как и хентай, это вечные темы, о которых мы пишем раз в несколько лет. Последний раз мы про яой писали в номере 247 (ноябрь 2007 года). Обязательно будем писать еще, но когда конкретно, пока неизвестно. Следите за выпусками рубрики.



Есть вопросы? Присылайте на banzai-faq@gameland.ru

Толковый словарь

- **Аниме –** японская анимация.
- **Манга –** японские комиксы.
- **ТВ-сериал –** аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал –** аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD– или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг –** вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг –** финальная заставка в аниме.
- **Мехи –** гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай –** «симпатичный» по–японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай –** эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой –** аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри –** аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку –** знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей –** переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака –** художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин –** «иностранец» по–японски.

Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх

ТЕКСТ
Дмитрий Лопухов

› Терминатор: Перезагрузка

Новый взгляд на киборгов-убийц из будущего

Если вы читаете «Страну Игр» не первый год, то должны помнить, что в 227-м номере (2-й январский от 2007-го) мы уже публиковали лекцию по занимательному терминатороведению. Она была облечена в форму статьи и именовалась «Терминатор: Кибернетическая Легенда». В те дни казалось, что история рассказана уже полностью, что если и потребуются какие-то дополнения, то они вполне уместятся в коротенькую врезку вроде «Работы по созданию четвертой части легендарного цикла начнутся в июне 2012-го года, правда, покамест не очень понятно, станет ли ее кто-нибудь смотреть». Оснований для подобного скепсиса было немало: третий «Терминатор» заметно уступал первым двум; правообладатели усердно ломали копья, выясняя, кто, где и как будет заниматься дистрибуцией возможного четвертого эпизода, не шибко утруждая себя размышлениями о том, о чем он вообще будет; незамысловатая война людей и машин окончательно перестала интересовать Шварценеггера, полностью погрузившегося в куда как более изощренную и жестокую войну между республиканцами и демократами; в медиапространстве поползли слухи о том, что в недалеком будущем Скайнет и его друзей разжалуют до телевизионного сериала… В общем, тогда нам казалось, что пациент в глубокой коме и более удачного времени для обнародования истории болезни не найти. Но этим и прекрасны эпопеи: только-только коматозник довольно неубедительно подергивался, когда в него тыкали веточкой, а через пять минут уже вскочил и гоняется за тыкавшим с черенком от лопаты. Как цельнометаллический феникс из пепла восстал «Терминатор», заполонил собой страницы журналов и информационных сайтов, проник в новости, обзоры, разноформатную прессу различной степени желтушности. Вновь, как и встарь, фанаты жадно принялись ловить каждое слово создателей, отцов-основателей и приближенных к ним персон; выдумывать десятки трактовок для самых, казалось бы, незначительных событий, происходящих в околосъемочном пространстве. «Шварценеггер окончательно отказался!» Трагедия, слезы в глазах у миллионов. «Шварценеггер неизвестно зачем появился на съемочной площадке!» Всеобщее ликование, народные гуляния и восторг. «Режиссером проекта поставлен шотландский рэпер МакДжи (McG)!» Паника, шок и попытки массового суицида. «Ах, нет, он вовсе не шотландский рэпер, а молодой американский режиссер, почитающий «Дитя человеческое» Куарона, роман «Путь» Кормака Маккарти и заставивший всю съемочную группу прочитать «Мечтают ли андроиды об электрических овцах?» Филиппа Дика!» Вздох облегчения суммарной громкостью в сотню с лишним децибел.

Словом, необходимость нового большого материала о похождении кибернетических железных дровосеков совершенно очевидна. Те из вас, уважаемые читатели, кто имел счастье держать в руках 227-й номер и помнит содержание предыдущей статьи, волноваться не должны: повторно пичкать тем же блюдом мы вас не станем. Это не патч и даже не апдейт, но полноценная перезагрузка. Как говорят homo fastfoodens: «Больше, лучше, сытнее и на 75% полезнее (потому что со свежими огурчика-

Не самое впечатляющее явление миру Кайла Риза. («Терминатор»)

ми)». Ну, а тем, кто стародавнюю нашу статью не помнит или вовсе не читал, тем и беспокоиться не о чем: расскажем обо всем.

Поехали.

В начале был калькулятор

Некоторые вещи настолько прочно входят в нашу жизнь, что решительно невозможно представить себе мир, в котором всех этих штуковин нет. А ведь четверть века тому назад самыми популярными киношными роботами считались C-3PO и R2-D2 из «Звездных войн», жанра «фильм про киборга-убийцу, надирающему всем задницы» еще не существовало, а Джеймсу Кэмерону боялись поручить даже съемку малобюджетной картины. Верится с трудом, не правда ли?

В начале 80-х Кэмерон работал над спецэффектами для фильмов, что продюсировал и снимал легендарный Роджер Корман (да-да, тот самый король трэша, для которого батюшка «Гремлинов» Джо Данте мастерил ролики с взрывающимися вертолетами). Оказавшись как-то по долгу службы (он делал спецэффекты для «Пираньи II», временно числился ее режиссером и люто ругался с продюсером картины) в Мекке европейского трэш-хоррора 80-х – Риме, Джеймс захворал и угодил в постель с высокой температурой. В одну из мучительных болезненных ночей ему пригрезилось, что за ним по всему городу гоняется присланный из будущего робот-убийца. Как гласит легенда, именно так и зародился сюжет «Терминатора». Циники же полагают, что историю эту Кэмерон придумал, опасаясь обвинений в многочисленных заимствованиях (из-за этих самых заимствований прекрасный писатель Харлан Эллисон пришел в ярость, наградил Кэмерона кучей нелестных эпитетов и даже хотел судиться).

Фрейд уверял широкую общественность, что основа любого сна – события, места и факты, к которым сновидец некогда имел какое-либо отношение. Согласившись с этим положением, мы можем примирить романтиков и скептиков. Кэмерон, скорее всего, читал «У меня нет рта, и я должен кричать» Эллисона (садистский суперкомпьютер из этой книги, очевидно, вдохновил Джеймса на создание Скайнета), смотрел снятые по его сценариям телепостановки и был знаком с фильмом Одреона «Киборг 2087» (Cyborg 2087, 1966), в котором рассказывалась история героического киборга, отправленного из будущего в прошлое, дабы предотвратить грядущую катастрофу. В болезненном сне хворого Кэмерона все ранее виденное и прочитанное перемешалось, завертелось, закружилось и помчалось кувырком, в результате из причудливого клубка картин, образов и собственных интерпретаций и появился на свет Терминатор.

Примечательно, что написанный по мотивам сновидений сценарий Кэмерону никак не удавалось пристроить. «Окей, – говорили боссы киностудий, пробежав глазами текст, – для сельской местности сойдет». Но тут же расстраивались, заслышав о том, что Джеймс согласен иметь дело только с той компанией, которая позволит ему, Кэмерону, самостоятельно снимать по этому сценарию фильм. Никто не горел желанием усадить в режиссерское кресло безвестного дебютанта, в послужном списке которого значилась лишь работа над сиквелом к малобюджетному хоррору. По счастью для нас для всех, нашлась добрая душа – весьма симпатичная барышня Гейл Энн Хард, которая, как и Кэмерон, некоторое время трудилась на Роджера Кормана. Энн выкупила права на текст за солидную сумму в один американский доллар. Аккурат в те дни она организовала производственную кинокомпанию Pacific Western Productions и мечтала как можно скорее дебютировать в качестве продюсера. Мечтавший стать режиссером Кэмерон, снующий повсюду с готовым сценарием, оказался для нее идеальным партнером. При каких обстоятельствах проходили переговоры между Гейл Энн Хард и Джеймсом Кэмероном, мне не ведомо, однако известно – вскоре они благополучно поженились (а через четыре года развелись, после чего Энн вышла замуж за Брайана Де Пальма). Подозреваю, что на протяжении всей совместной жизни миссис Кэмерон пилила мужа на тему, каким же балбесом надо быть, чтобы продавать сценарии по цене пачки чипсов.

Разумеется, давать Кэмерону карт-бланш и подводить к его офису деньгопровод никто не планировал. «Терминатор» снимался за весьма умеренную сумму, отбивка которой плюс получение небольшой прибыли значились в качестве главных его прокатных задач. Из-за серьезных бюджетных ограничений Джеймсу и его будущей супруге пришлось изрядно покромсать сценарий, выбросив из него не только слишком дорогие сцены, но и эпизоды, неоправданно затягивающие хронометраж. Так, например, был отправлен в отставку напарник Кайла Риза, который, согласно первому сценарному драфту, должен был вместе с ним прибыть в Лос-Анджелес 84-го года. Полностью вымаранной оказалась сюжетная линия, в которой Сара Коннор и Кайл собираются взорвать центральный офис компании «Кибердайн», ответственной за грядущее зарождение Скайнета. Обрывки канувшей в лету истории можно обнаружить в отдельных фрагментах, большинство из которых были выброшены из окончательной версии фильма. Например, сцена, где Сара и Кайл обсуждают возможность недружественного визита в «Кибердайн Системс», и эпизод, из которого становится понятно, что

«Терминатор» (The Terminator, 1984)

Из недалекого будущего (2029 год) в прошлое отправляются два субъекта: Терминатор, пакостный киборг, собирающийся убить некую Сару Коннор, и Кайл Риз, героический человек, обязанный эту самую мисс Коннор защищать. Причина повышенного интереса к этой пышноволосой даме состоит в том, что в будущем она станет матерью Джона Коннора, лидера порабощенных машинами людей, который приведет их к победе над электронными негодяями. Терминатор, стремясь исполнить поставленную задачу, начинает методично убивать всех обнаруживаемых в телефонной книге Сар Коннор, ибо не знает точно, которая из них ему нужна. Кайл Риз знает, и отправляется правильной Саре на выручку.

Мисс Коннор сперва не верит своему защитнику, но после того, как киборг вырезает забитый полицейскими участок, соглашается принять помощь. Далее Кайл и Сара организуют временной парадокс, в результате которого Риз становится отцом отправившего его в прошлое Джона Коннора, а потом и вовсе погибает. Сара давит лишившегося человеческого покрова Терминатора промышленным прессом и вся такая беременная уезжает в грозовое будущее.

Внизу: Между прочим, Шварценеггер удостоился отдельной похвалы от самого популярного в те дни американского военного журнала Soldier of Fortune за то, сколь умело и искусно он обращается с оружием (обычно в журнале этом все потуги актеров выглядеть круто в обнимку с автоматом нещадно высмеивались). Оно и не случайно, ибо до начала съемок Железный Арни провел несколько недель, упражняясь в работе с огнестрелом. («Терминатор»)

Покамест еще совсем беззаботная Сара Коннор. («Терминатор»)

финальная драма с участием Коннор и Терминатора происходила на заводе, принадлежащем «Кибердайн», и его сотрудники преступно сокрыли от полиции обломки киборга, спровоцировав тем самым временной парадокс. Кэмерон, кстати говоря, нисколько из-за этих потерь не расстроился, ибо был сторонником кокетливой кинематографической недосказанности. Позднее он даже порадовался тому, как удачно поработал ножницами – на базе вырезанного сценарного материала Джеймс создал фундамент для сиквела.

Понятно, что податливость Кэмерона во время монтажа картины объясняется вовсе не мягкотелостью, а осознанием того, что так оно действительно будет лучше. Вовсе не случайно Джеймс не стал выпускать никаких восстановленных режиссерских версий, когда сделался большой шишкой в киноиндустрии. А вот за важные для развития сюжета эпизоды Кэмерон был готов перегрызть кому угодно горло. Это сполна испытал на себе исполнительный продюсер картины Майк Медавой, когда попытался убедить режиссера, что фильм всенепременно следует завершить после взрыва грузовика, в котором в первый раз погибает Терминатор. Сара и Кайл устраивают обнимашки, добро и счастье торжествуют, зритель млеет и умиляется – таким виделась Майку грядущая реакция публики на подобную концовку. «Тут и фильму конец!» – с медовой улыбкой сообщил Медавой. «Фиг тебе. Никакой это не конец»,– мрачно процедил Кэмерон.

Из-за ограниченности бюджета (всего-то $6,5 млн) пришлось пожертвовать и звуком – его записывали в монорежиме, поскольку денег на стерео никак не хватало. Спецэффекты, пусть выполненные на весьма приличном для того времени уровне, тоже приходилось делать в условиях строжайшей экономии.
И актеров, способных одним взглядом или чихом вызывать припадки счастливого безумия у зрителей, разумеется, под рукой у Кэмерона не было. И Шварценеггер, и Линда Гамильтон, и Майкл Бин, и Ланс Хенриксен в те годы числились среди «подающих надежды», но никак не более. Собственно, тогдашний гонорар Арнольда Шварценеггера говорит сам за себя: сыграв Терминатора, он получил $75 тыс. Это в три с лишним раза меньше, чем плата за главную роль в «Конане-Варваре» двумя годами ранее. И ровно в 400 раз меньше, чем досталось ему в 2003-м за «Терминатора 3». А ведь Железного Арни, чью карьеру столь удачно пришпорил Кэмерон, в фильме могло вообще не оказаться. Согласно первоначальному варианту сценария, Терминатора должен был играть актер обычных человеческих габаритов. Объяснение тому было простое и очень логичное: как известно, антропоморфных киборгов-убийц делали для того, чтобы они могли беспрепятственно проникать в людские убежища. Здоровенной стокилограммовой детине было бы весьма непросто сливаться с толпой повстанцев, которые и крысиное-то мясо ели лишь по большим праздникам. Посему первоначально на роль Терминатора намеревались пригласить Ланса Хенриксена, и именно на его облик ориентировался Кэмерон, когда делал наброски будущего киборга-убийцы. А потом Джеймс повстречался со Шварценеггером, восхитился его физическими данными (вы представляете, что это за времена были – люди не знали, как выглядит Железный Арни!) и немедленно решил пожертвовать ло-

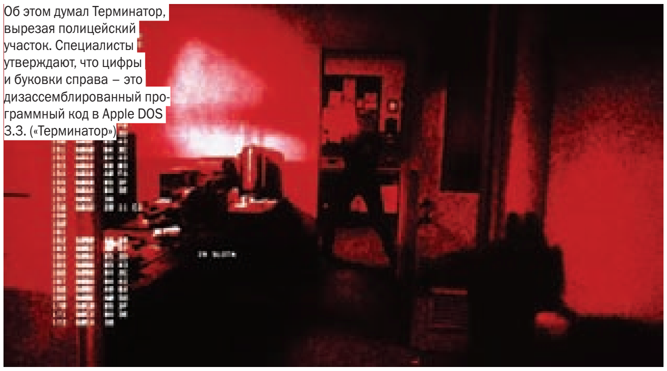
В 84-м сцена извлечения Терминатором своего покалеченного человеческого глаза казалась невероятно натуралистичной и жестокой. Впоследствии ее частенько вырезали, готовя к показу по кабельным каналам и к изданию на различных носителях. («Терминатор»)

«Терминатор 2: Судный День» (Terminator 2: Judgment Day, 1991)

Одиннадцать лет проходит после событий первого фильма, из будущего в настоящее вновь засылаются два Терминатора: один – чтобы защищать Джона Коннора (такая же точно модель, что охотилась за его матерью в первом фильме), другой – чтобы его убивать (продвинутая модель из жидкого металла). Хороший Терминатор и Джон извлекают из психушки Сару Коннор, куда она угодила, безостановочно рассказывая о грядущем апокалипсисе, после чего пытаются удрать в Мексику. Однако Сара внезапно решает исправить будущее и отправляется убивать Майлза Дайсона, ученого, который со временем изобретет Скайнет. Человечность, впрочем, берет верх – Дайсон остается в живых и принимает решение свернуть все исследования и уничтожить результат своих текущих работ.
Далее следует серьезная перестрелка, Дайсон все-таки погибает, но будущее уже изменено – его разработки уничтожены. Терминаторы, впрочем, все равно продолжают драться – завершается схватка на заводе, где злой киборг против своей воли отправляется в раскаленный металл, а хороший – самоуничтожается.

Слева: Кстати говоря, одним из кандидатов на роль Терминатора был Мэл Гибсон. Он, к счастью, отказался. («Терминатор»)

Внизу: Кукла, заменившая Шварценеггера в сцене с вырезанным глазом, выглядит очень трогательно. Однако при просмотре следует помнить о том, сколь ограниченными средствами располагали авторы фильма и какое вообще тогда было время. («Терминатор»)



Об этом думал Терминатор, вырезая полицейский участок. Специалисты утверждают, что цифры и буковки справа – это дизассемблированный программный код в Apple DOS 3.3. («Терминатор»)

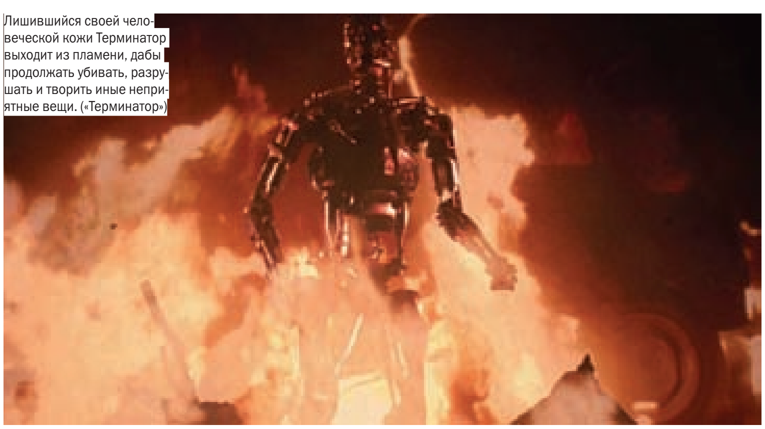
Вверху: Совсем скоро свершится один из главных сюжетообразующих временных парадоксов – Кайл Риз сделается будущим отцом Джона Коннора, человека, который несколько десятилетий спустя отправит Риза в прошлое. («Терминатор»)

гичностью во имя эффектности. Бедолага Хенриксен был разжалован до второплановой роли (он сыграл детектива Вуковича), а Шварценеггер сделался легендой. С Линдой Гамильтон (Сарой Коннор) и Майклом Бином (Кайлом Ризом) тоже случился небольшой казус – почему-то они вдруг оказались значительно старше, чем их герои. Саре должно было быть 19, Кайлу – 21. Актерам же стукнуло по 27. Впрочем, на этот пустяк Кэмерон махнул рукой. Акселерация, типа, все дела.

С г-жой Гамильтон, кстати, связан был еще один занятный случай – вначале фильма ее героиня вдвоем с подругой прослушивают записи на автоответчике и натыкаются на сообщение от бойфренда Сары, который отмазывается от очередного с ней свидания, давая понять, что их отношения подошли к финишной черте. Свой голос для этой сцены предоставил сам Джеймс Кэмерон. Судьба, как известно, любит пошутить – тринадцать лет спустя Кэмерон и Линда Гамильтон поженились (безостановочно жениться и выходить замуж – самое популярное среди голливудских звезд средство борьбы со скукой), а через полтора года развелись, когда Линда прознала о неверности супруга, закрутившего роман во время съемок «Титаника».

…Несмотря на все финансовые и производственные осложнения, всеобщий скепсис, вспыхивающие то тут, то там конфликты, первый «Терминатор» удался на славу. Кэмерон и его верные коллеги явили миру практически эталонный по соотношению качество/бюджет боевик, внеся воистину неоценимый вклад в дело вывода недорогих фантастических экшнов из позорного гетто мало кому интересных поделок. Отдельных реверансов заслуживает монументальность созданного Кэмероном мира. Даже лучшие фильмы того же жанра частенько грешили незначительностью конфликта и убогостью сценариев, за которой нередко скрывалась творческая импотенция авторов. То есть повествование строилось по схеме: завязка – кульминация – разрешение конфликта. Переходя на бытовой уровень, это как если бы на кухне взорвалась банка с домашним вином, жильцы бы покрякали и поохали, убрали бы осколки, отдраили стены и забыли бы об инциденте напрочь. Кэмерон эту схему не просто проигнорировал, он в буквальном смысле наплевал в ее метафизическую душу. «Терминатор» – это фрагмент гигантского эпического полотна, основная часть которого почти полностью осталась за кадром. Фильм, где основные события разворачиваются не по ходу повествования, а происходят когда-то потом, вне его виртуального пространства. Глубоко символична в данном контексте последняя сцена картины, в которой мексиканский мальчишка говорит Саре, имея в виду погоду, что надвигается буря, а Сара, подразумевая нечто совсем иное, отвечает: «Я знаю». Возвращаясь к предыдущей аналогии, Кэмерон показал нам банку, лопнувшую в квартире в преддверии ядерной войны, и жильцов, чье поведение определялось не столько стремлением прибрать загаженную кухню, сколько давящей атмосферой неотвратимости катастрофы. И это все не в современном многомиллионном блокбастере, снимая который, создатели уже примерно представляют, что, как и когда они будут делать в сиквеле, но в отдельно стоящем малобюджетном фильме, судьба которого даже после завершения съемок была совершенно неясна. Не менее удивительно и то, что работая с подобным материалом, Кэмерон ухитрился ни разу не свалиться в бесплодное эстетствование, самолюбование и бессмысленный пафос – «Терминатор» получился очень насыщенным, динамичным и весьма дружелюбным по отношению к зрителю экшном.

Подвиг Кэмерона с «Терминатором» сопоставим с созданием хорошего трехмерного шутера на калькуляторе.



Лишившийся своей человеческой кожи Терминатор выходит из пламени, дабы продолжать убивать, разрушать и творить иные неприятные вещи. («Терминатор»)

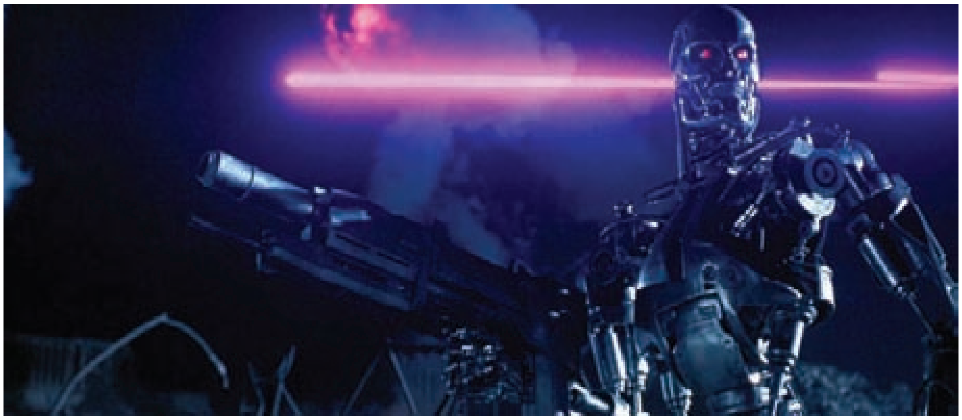
Воспитывая киборга-убийцу

Мировые сборы «Терминатора» превысили $78 млн; несложные математические вычисления показывают, что вложенные в фильм деньги окупились двенадцатикратно. И это еще без учета реализации видеокассет с картиной, доход от которых делал и без того внушительную сумму и вовсе фантастической. Разумеется, подобный успех не мог остаться незамеченным – разговоры о необходимости сиквела поползли практически сразу. Кэмерон, впрочем, все эти разговоры пресек на корню, взявшись сперва за продолжение «Чужого» Ридли Скотта, а потом за «Бездну». Голодающим поклонникам мускулистого киборга-убийцы оставалось зачитывать до дыр роман-новеллизацию, созданную в 84-м году британским писателем-мясником (в смысле, любителем трупов, кровищи и расчлененки) Шоном Хатсоном, и смотреть бессчетные фильмы-поделки, разбросанные в диапазоне от «наглого плагиата» до «вариаций на тему».

Впрочем, занятый геноцидом ксеноморфов и розыском океанических пришельцев Кэмерон и о своем кинопервенце не забывал. Не имея возможности (и покамест желания) браться за сиквел, он, тем не менее, серьезно размышлял над тем, чего же в него следует насовать. Вполне разумным было желание вновь прибегнуть к услугам экранных героев Линды Гамильтон, Шварценеггера и Бина. Загвоздка была в том, что последние двое почили в первой части вечным сном. Следовало их как-то воскресить. Переговорив по случаю с Железным Арни, Джеймс решил, что на сей раз Шварценеггер возьмется играть хорошего парня, что немедленно создало новую проблему – кто же будет тогда играть парня плохого? Всерьез рассматривались три варианта.

Терминатор 3: Восстание Машин (Terminator 3: Rise of the Machines, 2003)

Апокалипсис, как выясняется, не отменен, а лишь отсрочен. Из будущего вновь присылают киборга-убийцу – симпатичную тетечку, которая должна уничтожить всех лидеров повстанческого движения, а ежели повезет, то и Джона Коннора. Разумеется, вслед присылают и хорошего Терминатора, дабы он защищал грядущего лидера людей и его супругу Кэтрин Брюстер. И вновь, как и во втором фильме, подзащитные не желают отсиживаться в погребе, покамест вершатся великие дела, и отправляются предотвращать запуск Скайнета и спасать отца мисс Брюстер, единственного человека, способного остановить дьявольский Искусственный Интеллект. Не получается. Скайнет запущен, мир в его власти. Умирающий отец Кэтрин отправляет дочь и Коннора на Хрустальный Пик, где, как ожидают наши герои, находится сердце ИскИна. Однако впоследствии выясняется, что это специальное бомбоубежище для особо важных персон. Скайнет провоцирует ядерную войну, но герои наши выживают. И Джон Коннор берет управление оставшимися в живых людьми в свои руки.



Вверху: Второй «Терминатор» также начинается сценами из грядущей войны людей и роботов. Правда, на сей раз они сняты значительно более эффектно.

Слева: Мужественный мужик с покрытым шрамами лицом – это и есть будущий спаситель человечества, великий Джон Коннор. Во всяком случае, именно так он должен будет выглядеть к тому времени, когда разразится война. («Терминатор 2»)

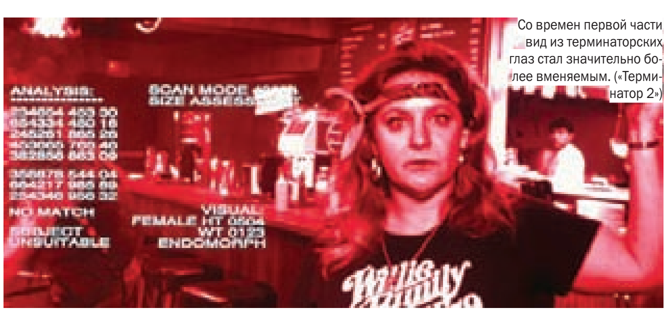
Согласно первому, Арнольду предстояло изображать одновременно обоих героев: отрицательного и положительного. Идею забраковали, ибо, с одной стороны, она изрядно ограничивала взаимодействие двух персонажей, с другой – лишала кого-то из них индивидуальности. Согласно второму варианту, злодея должен был сыграть, цитирую, «кто-то еще более здоровенный и мощный, чем Арнольд». Бесперспективность задумки была налицо: во-первых, примитивный экстенсивный метод развития злодея (чем злее – тем крупнее) не радовал виртуоза Кэмерона – превращать фильм в битву Кинг-Конга с Годзиллой он не желал, а во-вторых, ну, право слово, где бы они отыскали второго такого же харизматичного амбала?.. Третий вариант предполагал возврат к истокам, то есть к самому раннему черновику первого «Терминатора», когда в качестве киборга-убийцы рассматривался человек со скромными физическими данными, способный с легкостью смешаться с толпой. Прежняя идея пришлась Кэмерону по вкусу, тем более уровень развития компьютерных спецэффектов наконец-то давал возможность реализовать еще одну стародавнюю его выдумку – робота из жидкого металла, меняющего внешний облик и форму в зависимости от необходимости. То есть новый виток в интеллектуальной эволюции Скайнета, постоянно усовершенствующего средства проникновения в среду людей; доведенная до логического завершения идея мимикрирующих машин.

Не без труда удалось Кэмерону уговорить Линду Гамильтон вновь сделаться Сарой Коннор. Актриса отказывалась, аргументируя тем, что уже дала согласие играть в другом фильме, но вскоре, не выдержав напора своего будущего супруга, сдалась. Сложнее всего вышло с Майклом Бином. Кэмерон обсуждал с ним во время съемок «Бездны», как бы изящно оживить Кайла Риза, но мозговой штурм плодов не принес. Решено было ограничить участие отца Джона Коннора мимолетным флэшбеком (ну, знаете, когда экран затуманивается, все делается воздушным и прозрачным, воспоминания бьют ключом, а вокруг сплошь романтика), который впоследствии и вовсе выбросили из кинотеатральной версии фильма. Некоторое время, кстати говоря, рассматривалась согревавшая душу Бина идея сделать его главным оппонентом «хорошего» Терминатора, полностью инвертировав тем самым события первой картины. От задумки этой, впрочем, Кэмерон быстро отказался, ибо побоялся за сохранность рассудка зрителей.

Пока Кэмерон собирал актеров и размышлял над тем, кого, как и зачем будут убивать в грядущем сиквеле, созданное в 85-м году издательство NOW Comics, обнаружившее финансовый кайф в издании комиксов по популярным фильмам, прикупило себе права на выпуск графических историй о Джоне Конноре, Терминаторах и всех-всех-всех. За пару лет (с 88-го по 90-й) они успешно наштамповали 17 выпусков, в которых поведали миру о том, как повстанцы во главе с Коннором отважно сражаются со скайнетовскими робоупырями. Далее NOW Comics наваяла еще пять частей Terminator: The Burning Earth, в которых рассказывалось о том же самом. Затем NOW Comics обанкротилась и больше уже ничего не издавала. Сегодня комиксы эти благополучно забыты, описанные в них события каноническими не считаются, и авторами, пишущими об этой вселенной, игнорируются.

…Работа над сценарием второго «Терминатора» особых неудобств Кэмерону не причиняла: идей было невероятное множество, большинство из них сохранились еще со времен первого фильма; запланированный бюджет позволял фантазии работать на полную катушку; огромный кредит доверия и уверенность в завтрашнем дне (основную часть сценария первого «Терминатора» Кэмерон, как известно, написал… в своей машине, где он временно проживал) позволяли Джеймсу творить с чувством, толком и расстановкой. Съемочная страда закипела осенью 1990 года. Многочисленные студии, специализирующиеся на спецэффектах, пахали без перерывов и выходных, дабы создать жидкометаллического терминатора. $5.5 млн и восемь месяцев понадобилось для того, чтоб сделать три с половиной минуты превращений персонажа Роберта Патрика. Работал в поте лица и Стэн Уинстон, король визуальных эффектов, аниматроники и грима, вместе со своими подчиненными трудившийся над воссозданием аутентичного ядерного взрыва, который происходил в снах Сары Коннор (специально для этого создавался натуралистичный миниатюрный Лос-Анджелес, и после каждой сцены его уничтожения на возведение нового макета уходило по меньше мере два дня). Он же снимал и особый тизер будущего фильма, где демонстрировалось, как на конвейере создаются Т-800 с внешностью Шварценеггера. Вкалывала и Линда Гамильтон, вынужденная часами тренироваться с инструкторами, дабы выглядеть в фильме нереально крутой теткой (за время съемок Линда прокляла весь белый свет, несчастья обрушивались на нее как тропический ливень – то она теряла слух, забыв установить ушные затычки во время съемки сцены с пальбой; то приходилось по многу раз переснимать сцену, в которой ее колотили палкой, и актриса получала весьма болезненные тычки). Трудился и Роберт Патрик, исполнявший роль «плохого» Терминатора Т-1000, без устали занимавшийся, чтобы не выглядеть тюфяком на фоне своего сверхмощного оппонента («На протяжении трех месяцев после того, как меня выбрали для этой роли, все, что я делал, это спал, ел, принимал витамины и тренировался», – вспоминал Роберт).

Внизу: Страсть Терминаторов модели 101 к солнцезащитным очкам не вполне объяснима, но понятна. Выглядят они в них очень круто. («Терминатор 2»)



Со времен первой части вид из терминаторских глаз стал значительно более вменяемым. («Терминатор 2»)

Плохой Терминатор Т-1000 в его излюбленном человеческом обличии. («Терминатор 2»)

Вверху: Юный Джон Коннор готовится спасать человечество во время апокалипсиса: игра, в которую он вдохновенно рубится на аркадном автомате, – Missile Command, в ней нужно защищать города от сыплющихся на них ядерных ракет. («Терминатор 2»)

Единственным, похоже, кто ловил от всего происходящего дикий кайф, был юный Эдвард Ферлонг, которого практически из ниоткуда выудил кэмероновский агент по кастингу. Тринадцатилетний парнишка еще пару дней назад и не помышлял об актерской карьере, а тут вдруг внезапно оказался на съемочной площадке, в самом эпицентре наикрутейшего мочилова: пальба, взрывы, катание на крутых тачках со Шварценеггером, плюс за все это еще и платили деньги! История Ферлонга довольно сильно смахивала на мальчишескую версию сказки о золушке, только без обратного превращения «харлеев» в тыквы, а Терминаторов в мышей.

Несмотря на титанический бюджет постановки ($102 млн!), кое-какими запланированными сценами пришлось поступиться. Так, например, пал жертвой сокращения издержек прописанный в сценарии эпизод, в котором из будущего в прошлое отправляются герои первого фильма. Не удалось перебраться с бумаги на пленку и сцене, в которой Дайсон (потенциальный изобретатель Скайнета) перед своей героической смертью видит, как семья его погибает во время ядерного взрыва (создатели пожалели Стэна Уинстона и его бесконечно сгорающий игрушечный Лос-Анджелес). Кэмерон из-за всего этого не особо печалился. Настоящий конфликт разгорелся, когда продюсер картины Марио Кассар выступил с ярой критикой кэмероновского варианта концовки фильма (совсем уже ветхая Сара Коннор сидит на скамеечке на детской площадке и рассказывает о том, что ядерного апокалипсиса не произошло, Джон Коннор сделался сенатором и мир наступил во всем мире). «Убирай это!» – кричал Кассар. «Не буду!» – отвечал Кэмерон. Разумеется, диалог был значительно длиннее и насыщеннее, ибо в нем фигурировали и другие слова, которые при печати обычно заменяются звездочками и многоточиями. Смягчился Кэмерон лишь тогда, когда последнюю сцену не одобрила приглашенная на тестовый показ публика. Так и родился канонический финал с закадровым голосом Сары Коннор и летящей над мокрой дорогой камерой.

«Терминатор 2» собрал в мировом прокате почти $520 млн, попутно установив целую кучу американских и интернациональных рекордов. На Кэмерона и К° низвергся водопад всевозможных премий (в том числе четыре «Оскара», а номинирован был еще в двух категориях, правда «технологических» – в далекие те дни снобы-киноакадемики с неоправданным скепсисом относились к фантастике на экране). «Терминатор 2» стал не просто культовым фильмом, не просто «одним из лучших», но настоящей вехой, знаковой, революционной картиной для всего мирового кинематографа. Невероятно зрелищный, чрезвычайно умный (идейное содержание беспрецедентно для «фильма со спецэффектами»), умело поставленный, блестяще сыгранный – «Терминатор 2» стал точкой отсчета в новой системе голливудских координат.

На обломках мира старого

Зрителям понравился «Терминатор 2», зрители пришли в восторг, зрители захотели еще. Кэмерон же, публично заявив, что история рассказана до конца и дальше ей развиваться, в общем-то, и некуда, вогнал каждому из них в сердце острый нож. На помощь страждущим пришли дельцы из соседствующих с кинематографом индустрий. Издательская компания Dark Horse Comics помародерствовала над остывающим телом NOW Comics, изъяла права на публикацию «терминаторских» комиксов и немедленно выдала нескольких весьма приличных графических историй. The Terminator: Tempest и The Terminator: Secondary Objectives вышли в 91-м, а The Terminator: The Enemy Within в 92-м. Первая состояла из пяти выпусков и рассказывала о том, как из будущего в прошлое, в 1984-й (то есть в эпоху первого фильма) отправилась группа людей и терминаторов, дабы уничтожить и защитить грядущих создателей Скайнета соответственно. Во второй тем же самым героям предстояло на протяжении четырех историй защищать беременную Сару Коннор (в том же 1984-м) от новой порции кибернетических убийц. В третьей (опять четыре издания) повстанцы вновь пытаются порубать в капусту будущих создателей Скайнета. Наконец, в 92-м вышел The Terminator: End Game, в котором все и разрешилось: будущее починилось, Сара Коннор родила девочку, а отважные борцы без особых проблем угробили Скайнет.

Как известно, торгуя ледяной водой в жаркий день, можно сколотить неплохое состояние. Температура после выхода «Терминатора 2» увеличилась градусов эдак на пятьдесят и спадать не желала, посему авторы из Dark Horse Comics упорно катили цистерны к месту продажи. В 92-м году в печать отправился комикс The Terminator: One Shot, состоявший, как и следует из его названия, из одного-единственного выпуска. В основе этой графической истории лежало весьма любопытное предположение, что в 84-й год, помимо модели 101, отправился еще один Терминатор – здоровенная рыжеволосая тетка, которая должна была продублировать действия персонажа Железного Арни. И покамест антигерой первого фильма истреблял Сар Коннор, согласно последовательности расположения их имен в телефонной книге, находчивая мисс Терминатор подключилась к базе телефонной компании и… отыскала там еще одну Сару Коннор. Ей оказалась некая Сара Лэнг, вышедшая замуж за мистера Коннора и, соответственно, сменившая фамилию уже после того, как телефонная книга была напечатана. Именно за этой «неправильной» Сарой Коннор и начала охотиться кибернетическая убийца… Особую, кстати, крутость комиксу придавало то, что все картинки в нем были стилизованы под рисунки масляной краской.

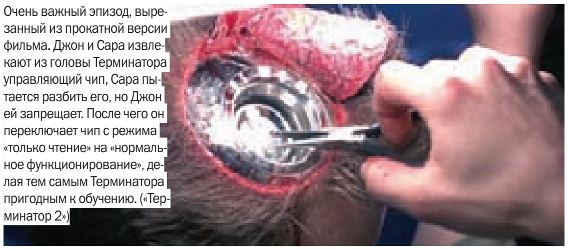
Впрочем, на варенье летели не только забавные и приятные во всех отношениях зверушки, но и всяческая пакость. В 92-м Dark Horse Comics издала сумбурный комикс Terminator: Hunters and Killers (три выпуска), авторы которого поведали не вполне адекватную историю про то, как советский аналог Скайнета – искусственный интеллект МИР (sic!) – активно сражался с советскими же повстанцами-спецназовцами (людьми с шикарными фамилиями Голицын, Бандера, Киров) и натравливал на них терминаторов особой новой модели (с керамическим нутром). Сей лютый трэшак через тринадцать лет был переиздан в формате «цифрового комикса». Как выяснили впоследствии разочарованные покупатели, это означало, что его засунули на компакт-диск, порезали на отдельные картинки, прикрутили закадровую музыку, озвучили и повесили бирку «$15».

Помимо всего вышеописанного урожайный 1992 год принес гениальный комикс Фрэнка Миллера RoboCop versus The

Внизу: По ходу фильма в кадр так или иначе попадает более двух сотен видов различного оружия. («Терминатор 2»)

Сейчас в это довольно сложно поверить, но восемнадцать лет назад эффект с зарастающими металлическими ранами смотрелся крайне новаторски. («Терминатор 2»)

Один из тех эффектов, которые принесли второму «Терминатору» заслуженный «Оскар».


Очень важный эпизод, вырезанный из прокатной версии фильма. Джон и Сара извлекают из головы Терминатора управляющий чип, Сара пытается разбить его, но Джон ей запрещает. После чего он переключает чип с режима «только чтение» на «нормальное функционирование», делая тем самым Терминатора пригодным к обучению. («Терминатор 2»)

Terminator (четыре выпуска), в котором в неравном бою сошлись робот-полицейский и Скайнет, но это уже совсем другая история.

…Далеко не всем почитателям киборгов-убийц было достаточно медитативного созерцания подвигов своих кумиров, многим (в особенности субъектам младшего возраста) хотелось самим побывать в шкуре Терминатора, и если уж не принести Скайнету голову Джона и Сары Конноров, то хотя бы помочь последним выжить. Индустрия видеоигр весьма оперативно и основательно отреагировала на желания потребителей – в период с 90-го по 95-й была выпущена дюжина приставочных и компьютерных игр, посвященных Терминатору и его друзьям. Шутер от первого лица The Terminator (1990) от Bethesda Softworks, в котором геймеру предлагалось выбрать, на какой стороне сражаться (Кайла Риза или Терминатора); компьютерный экшн Terminator 2: Judgment Day (1991) от Ocean Software; приставочный экшн Terminator 2: Judgment Day от Acclaim Entertainment; запоздалый The Terminator (1992) от Probe Software, несмотря на дату выхода базировавшийся на событиях первого фильма. Далее следовали порт аркадного рельсового шутера T2: The Arcade Game (1992) от Midway Games; «стрелялка» от первого лица Terminator 2029 (1992), изготовленная в недрах Bethesda Softworks; игра RoboCop versus The Terminator (1993), основанная на вышеупомянутом комиксе Фрэнка Миллера (одна из самых брутальных и кровавых вещей 93-го года, кстати говоря); The Terminator: Rampage (1993) от Bethesda Softworks, FPS на том же движке, который был использован в стартовой игре цикла The Elder Scrolls – Arena; виртуальные шахматы (sic!) Terminator 2: Judgment Day – Chess Wars (1993) от Capstone Software и The Terminator (1993) от Mindscape. Наконец, в 95-м и 96-м вышли две, пожалуй, главные «терминаторовские» игры – шутер от первого лица The Terminator: Future Shock и его сиквел SkyNET, выкованные на «даггерфольском» движке XnGine в кузнице Bethesda Softworks.

Вверху: Сара Коннор выглядит весьма убедительно с оружием в руках – это результат многодневных тренировок Линды Гамильтон под руководством Узи Галя, легендарного израильского спецназовца и изобретателя пистолета-пулемета Узи. («Терминатор 2»)

Внизу: Третий «Терминатор», как и предыдущие, начинается со сцены из будущего. На сей раз совсем уже взрослого Джона Коннора играет Ник Сталь. И выглядит он (да простят меня его поклонники, буде таковые имеются) вовсе не как мужественный спаситель человечества, но почему-то как примат из старой «Планеты обезьян».

Между тем время шло, Кэмерон оттаял, категоричные свои формулировки подзабыл и в 95-м году дал согласие режиссировать видеочасть грандиозного «живого» аттракциона T2 3-D: Battle Across Time. Никакой, в общем-то, самостоятельной кинематографической ценности десятиминутный этот эпизод не имел («хороший» Терминатор из второго фильма забирает малость повзрослевшего Джона Коннора в будущее, где они активно дерутся с разнообразными металлическими страшилками; все это в 3D и с участием актеров из оригинального фильма), но как составной элемент всего шоу (замечательного, следует признать) смотрелся очень круто.

В том же 95-м случилось еще одно важное для киношного Терминатора событие, на сей раз, правда, скорее, со знаком «минус»: от злокачественного банкротства скончалась в муках Carolco Pictures, компания, произведшая на свет «Терминатор 2». Началась свистопляска с правами, а окончательно оттаявший к тому моменту Кэмерон (уже несколько лет работавший под теплым крылышком FOX) внезапно изъявил желание снять-таки третью часть. Но пока руководство FOX смазывало шестеренки, дабы завести свой не шибко поворотливый механизм, выставленные на аукцион права вернулись в руки Кассара и Вайны, бывших боссов Carolco Pictures, а ныне основателей новой студии C-2 Pictures. Шансам FOX успешно усыновить «Терминаторов», впрочем, это не сильно мешало – Кассар и Вайна планировали выждать некоторое время, а потом перепродать права новым боссам Кэмерона. Однако неожиданно нашлись внешние инвесторы, и C-2 Pictures получили возможность сделать все сами.

Все, не переживайте, больше ни слова об этой инвестиционной нудятине, правах, банкротстве и аукционах. Теперь лишь о печальной правде жизни. Кэмерон отказался снимать третьего «Терминатора», сославшись на то, что в чужих проектах он участвовать не желает. Не согласилась играть и Линда Гамильтон, сообщив, что она безумно устала от Сары Коннор и вообще планирует заниматься куда как более серьезными вещами, нежели отстрел роботов и предотвращение апокалипсисов. Наконец, забракована была кандидатура Эдварда Ферлонга, бывшего Джона Коннора, ибо у него имелись проблемы с алкоголем и законом. «А вдруг он забухает и сорвет нам съемку?» – причитали продюсеры, хотя, как известно, ни одной съемки на сей момент он не сорвал и вообще вырос в весьма приличного актера. В общем, даже у оптимиста при изучении списка отказников могло испортиться настроение. Сердца поклонников согревал лишь только Железный Арни.

А потом начали появляться имена новых участников проекта – режиссера (долгое время рассматривались кандидатуры Джона Мактирнана, автора «Крепкого орешка» и «Хищника», и Ридли Скотта, снявшего понятно что, но в итоге выбор пал на трудолюбивого, но значительно менее талантливого Джонатана Мостоу), исполнителя роли Джона Коннора (довольно посредственный Ник Сталь), главного антагониста (совсем уж малоизвестная Кристанна Локен) – и стало совсем грустно. Заменили сценариста, повинного в том, хотя его вариант должен был отяготить затратную ведомость на лишних $300 млн; Шварценеггер весьма настойчиво требовал, чтоб в свете грядущих губернаторских выборов фильм был как можно менее кровавым и брутальным и не портил его имидж; после событий 11 сентября 2001 года приходилось быть осторожными с картинами хаоса и разрушений на экране. Словом, никто ничего особенного от нового фильма уже и не ждал. В итоге картина получилась средненькая, со слабым сюжетом, не очень убедительной актерской игрой и скучной режиссурой. Спасали положение разве что эффектные трюки, голая Кристанна Локен и, конечно, Железный Арни, выдавший очередной идеальный робоперформанс. Вложенные $200 млн фильм отбил даже с прибылью (впрочем, только лишь благодаря мировому прокату, в США картина собрала 150 млн), однако оставил у большинства поклонников чувство глубокой неудовлетворенности.

Шумиха, поднятая вокруг третьего фильма, возродила интерес ко всей «терминаторовской» вселенной. В результате на рынки была вывалена очередная порция разноформатной продукции, по большей части весьма слабой. В 2002-2003 годах компания Atari (она же Infogrames) издала три посредственные игры: The Terminator: Dawn of Fate, Terminator 3: War of the Machines и Terminator 3: Rise of the Machines. Впрочем, в 2004-м Atari заслужила индульгенцию, вы-

С визуальной точки зрения Терминаторы в третьем фильме безупречны.

Третье пришествие Железного Арни. («Терминатор 3»)

пустив довольно крепкий шутер от третьего лица Terminator 3: The Redemption.

Не заставили себя долго ждать и деятели пера и печатной машинки: с начала нулевых на читателей обрушились девять новеллизаций, свободных продолжений и вольных вариаций на «терминаторскую» тему. Очнулись ото сна и комиксоделы: Dark Horse Comics жахнула несколькими свежими кроссоверами, самым безумным из которых был Alien vs Predator vs The Terminator (2000), там Рипли и Хищник били морды Чужому-Терминатору (господи, я не шучу!). В 2003-м совсем еще зеленая компания Beckett Comics выпустила три весьма неплохих графических истории (из двух частей каждая), призванных поддержать кинопремьеру: Terminator 3: Before The Rise, Terminator 3: Eyes of the Rise и Terminator 3: Fragmented.

I'll be back

В 2005 году грянул гром: FOX наконец-то получила возможность приложиться к «Терминатору», только не совсем в той форме, о которой мечтал Кэмерон в середине 90-х. Вайна и Кассар решили, что нечего ценным правам прозябать без дела, и взялись за подготовку к созданию… телевизионного сериала. Новость эта вызвала шок и панику у фанатов по всему миру (особенно сильно переживали российские терминаторопоклонники, у многих из которых слово «сериал» по сей день ассоциируется с «Рабыней Изаурой», «Санта-Барбарой» и многочисленными помоями отечественного телерозлива). Планировалось, что на телеэкранах будут показаны события, которые произошли в период между вторым и третьим «Терминаторами», то есть, по сути, жизнь Сары Коннор и ее сына после победы над T-1000 и уничтожения Скайнета. Однако чуть позднее стало ясно, что без вынесения истории за рамки официальной хронологии никак не обойтись: согласно событиям «Терминатора 3», Сара должна была скончаться в 97-м от лейкемии.

Пилотный эпизод «Хроник Сары Коннор» был снят в самом начале 2007-го года. Актеры, понимавшие, что их всенепременно будут сравнивать с коллегами, снявшимися в оригинальном фильме, сильно волновались (безмятежной оставалась, пожалуй, лишь миловидная Саммер Глоу, исполнительница роли хорошей Терминаторши – она никогда не была поклонницей вселенной и до того, как получила роль, вообще не смотрела первых трех «Терминаторов»); беспокоился и режиссер Дэвид Наттер, снимавший ранее отдельные эпизоды «Секретных материалов», «Темного Ангела» и «Клана Сопрано»; нервничали и будущие зрители, опасаясь, что «Хроники» вобьют последний гвоздь в крышку гроба любимого киноцикла. Обошлось.

Сериал очень эффектно и эффективно разрекламировали, грамотно было подобрано время показа и определена целевая аудитория, денег в него вложили ровно столько, сколько и требовалось, визуальный ряд оказался выполненным на хорошем для телевидения уровне, актеры сыграли очень недурно. В общем, все получилось. Сюжет «Хроник» таков: из будущего в конец 90-х прибывает миленькая девочка-терминатор Кэмерон (продвинутая модель, значительно более эффективно притворяющаяся человеком, нежели все предыдущие Терминаторы), дабы защищать Джона Коннора, на которого вновь покушаются скайнетовские киберзлодеи. Кэмерон забирает его вместе с Сарой в недалекое будущее (в 2007-ой), где негодяев меньше не становится, но простора для фантазии сценариста поболе. История, конечно, изрядно противоречит официальной хронологии, но, на удивление, отторжения не вызывает. Альтернативное развитие, все дела. На настоящий момент уже показано два полноценных сезона «Хроник» и, судя по всему, скоро будет и третий.

В 2007-м году случился внезапный катаклизм – права на «Терминатора» перекочевали от Вайны и Кассара к The Halcyon Company, боссы которой, не долго думая, принялись разрабатывать золотоносную жилу и запланировали аж целых три новых фильма. Первый из них – Terminator: Salvation – уже полностью готов и выйдет на большие экраны 21-го мая сего года. В этой картине наконец-то покажут то, чего мы все ждали с начала 90-х – мы увидим войну между людьми и Скайнетом. Концепту путешествий во времени и науськивания терминаторов на несостоявшихся еще героев будущего сказали: «Спасибо за все и до свидания». В Terminator: Salvation нам покажут, как Джон Коннор (на этот раз не аморфный Ник Сталь, а Кристиан Бэйл, новый Бэтмен) наконец-то исполняет свое предназначение и возглавляет людей в их священной войне против кибернетических супостатов. Кроме того, нам продемонстрируют совсем юного Кайла Риза, будущего отца Коннора. Несколько настораживает возрастной рейтинг фильма – всего лишь PG-13 (все предыдущие получали куда как более «взрослый» R), но в свете нынешних тенденций (некоторой либерализации подхода к выносу цензорами вердикта), пожалуй, сильно опасаться не стоит.

Кстати, с еще не вышедшим в прокат фильмом уже произошла курьезная история: в марте в Интернет просочилась часть сценария, раскрывающая подробности концовки фильма, и кинобоссы, изрядно разозлившись, решили сделать финал совершенно иным.

Сопровождать выход фильма Terminator: Salvation на большие экраны будет одноименная компьютерная игра – шутер от третьего лица, разрабатываемый совместно Halcyon Games и GRIN.

Ах, да, забыл самое главное. Калифорнийский губернатор, несмотря на то, что сам сниматься в четвертом фильме наотрез отказался, позволил-таки использовать в нем свое оцифрованное изображение. Так что, судя по всему, нам предстоит насладиться видом Цифрошварценеггера, и это, наверное, будет круто. **СИ**

Вверху: Злая, сверхпродвинутая и голая Терминаторша, прибывшая в прошлое, дабы произвести отстрел лидеров будущего сопротивления. Актрисе Кристанне Локен пришлось добрать пятнадцать фунтов мышечной массы и пройти курс сценической мимики, чтобы полностью соответствовать роли.

Внизу: Один из многочисленных комедийных эпизодов третьего «Терминатора» – T-800 примеривает очки, вместе с костюмом конфискованные у стриптизера.

Вот эта симпатичная и довольно молодая барышня – Сара Коннор. («Хроники Сары Коннор»)

Железные новости

Современная компьютерная техника

Новое соотношение

ЖК-телевизор Philips Cinema 21:9

Совсем скоро компания Philips начинает продажи уникального телевизора Cinema 21:9, ключевая особенность которого – формат изображения 21:9. Преимущество этой технологии в том, что в отличие от привычного 16:9, используется 100% полезной площади дисплея, так как убираются черные полосы по краям экрана. За это отвечает фирменная технология Perfect Pixel HD Engine. Правда, детали новой разработки пока не разглашаются. Известно только, что диагональ дисплея 56 дюймов. Впечатляют и характеристики матрицы: заявленное время отклика 1 мс, частота развертки 200 Гц (взамен привычных 100 Гц). Стандартное разрешение составляет 1080p при 2250 триллионах оттенков. Другая интересная особенность Cinema 21:9 – технология Ambilight Spectra, которая создает мощный эффект присутствия при просмотре фильмов. Суть в том, что на задней панели соответствующим цветом загораются лампы, проецируя на стену фон текущей сценки в фильме. Соответственно, телевизор не только более эффективно использует матрицу, но и создает дополнительный фон прямо у вас в комнате. Появление в продаже ожидается ближе к середине лета, возможно – чуть позже. Еще одна характеристика, которая, впечатляет не менее параметров матрицы, – рекомендуемая розничная цена. Она составит 199 тысяч рублей, а реальная вполне может оказаться и выше. Тем не менее, будет крайне интересно провести тестирование этой модели и сравнить ее с ближайшими конкурентами, не оснащенными столь инновационными технологиями.

Умный и автономный

ТВ-тюнер Leadtek WinFast TV Pro 1920

Немного обновила свою флагманскую модель автономного ТВ-тюнера компания Leadtek. Пластиковая коробочка немного потеряла в размерах, получила обновленный софт и пару интересных возможностей. Первая – это возможность сохранения списка любимых каналов, чтобы при пролистывании десятков настроенных частот не терять время. Вторая особенность – встроенный датчик света, который регулирует яркость изображения на экране. Правда, трудно представить, где нужно смотреть телевизор, чтобы освещение постоянно менялось. Помимо всего прочего, тюнер легко работает во всех разрешениях, вплоть до 1900x1200 точек. Разумеется, модель поддерживает работу с DVD-плеерами и видеоприставками. Не обошлось без возможности оконной работы – изображение может выводиться только на небольшое поле на экране, а все остальное место свободно для работы или игр. Средняя стоимость новинки составит 3500 рублей, а появления в продаже можно ожидать со дня на день.

Крепыш

Ноутбук Samsung R522

В последнее время вышло столь много нетбуков, что об обычных ноутбуках мы как-то подзабыли. Пропали яркие анонсы, 19-дюймовые монстры, которые так и просятся на журнальный разворот, их место заняли небольшие 10-дюймовые модели по стоимости, равной средней видеокарте. Спокойствие нарушила компания Samsung, представив новый широкоформатник R522. Ноутбук позиционируется как универсальное решение. Он одинаково хорошо подойдет студентам, домохозяйкам и деловым людям. Его строгий дизайн понравится многим, независимо от их профессиональной деятельности. Он основан на базе платформы Intel Centrino 2, внутри него содержится процессор Intel Core 2 Duo, 4 гигабайта оперативной памяти, 500-гигабайтный жесткий диск и графический адаптер ATI Mobility Radeon HD 4650. Диагональ экрана равна 15.6 дюймам. Интересная особенность новинки – режим SuperSilent Mode, который будет актуален для тех, кто часто работает в библиотеках или общественных местах. После активации этого режима кулер процессора работает на минимальных оборотах, сохраняя практически полную тишину.
Для надежности применен новый корпус Duracase, в котором все компоненты системы плотно прилегают к «несущим» стенкам. Samsung R522 появится в продаже в мае, и помимо указанной выше топовой комплектации, в продаже можно будет встретить и более доступные версии.

Йота на пробу

Компания Yota дает 7 дней на возврат техники

Стремительно развивающаяся российская компания Йота, поставщик услуг связи четвертого поколения (4G) объявляет о начале акции. Суть ее заключается в том, что пользователь, купивший комплект для выхода в Интернет с мобильных устройств, при сохранении фирменной упаковки и товарного вида, может без проблем забрать свои деньги назад, без каких-либо справок и подтверждений из сервиса.
На этот шаг компания пошла для того, чтобы честно дать пользователям выбор – оставаться ли на старой связи со старыми операторами, либо найти кого-то нового?
Что касается самого стандарта 4G, то его особенность заключается в том, что он обеспечивает скорость беспроводной передачи данных до 10 Мбит/с. Сеть вышек WiMAX, необходимых для развертывания сетей нового поколения, на данный момент покрывает большую часть центра Москвы, но поймать какие-то сигналы за пределами города уже очень сложно. Зато в перспективе, когда подобные сервисы разовьются, эту технологию ждет великое будущее. Поучаствовать в ее развитии можно уже сейчас – взяв на «тест» телефон или модем Yota и попробовав его в деле. Может быть, вы – счастливчик, и в вашем районе все заработает без проблем.

Из ряда вон

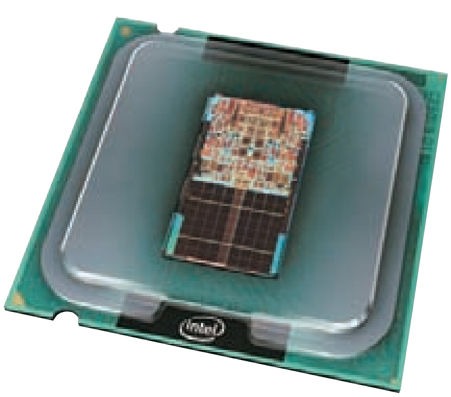
Плеер iRiver P7

Интересной новинкой порадовала недавно компания iRiver. Ее новый многофункциональный мультимедиа-плеер P7 появится совсем скоро в магазинах по цене от 8 до 9 тысяч рублей. Диагональ экрана плеера составляет 4,3 дюйма, разрешение – 480x272 точки. Разумеется, поддерживаются все известные форматы видео и многие аудиокодеки. Причем компания делает на это ставку – по ее словам, достаточно лишь закачать на флешку или встроенный жесткий диск видеоролик и сразу же его запустить, так как никаких проблем со всеми актуальными видеокодеками не возникнет. Помимо всего прочего, обещаются дополнительные функции ежедневника – будильник и отображение времени в различных часовых поясах. Будет еще один стимул взять этот плеер с собой в путешествие. В остальном это просто новый и стильный плеер от известного производителя, который, кстати, будет продаваться по весьма демократичной цене.

Много для малого

AMD представляет мобильную платформу Athlon Neo

Компания, известный производитель процессоров (а ныне – и графических адаптеров), представила новую платформу для компактных ноутбуков AMD Athlon Neo. Причем одновременно прошла презентация и первого ноутбука на ее основе – HP Pavilion dv2. Он оснащен 12.1-дюймовым дисплеем, графическим процессором AMD Mobility Radeon HD 3410, интегрированной видеоплатой ATI Radeon X1250 (работает в паре с Radeon HD 3410), процессором AMD Athlon Neo 1.6 ГГц, гигабайтом оперативной памяти (максимальный объем – 4 Гбайт), 160-гигабайтным жестким диском и картридером всех известных форматов. Размеры корпуса этого портативного ноутбука минимальны – 292x240x32.7 мм, а вес составляет всего 1.7 кг. В нем даже нашлось место для оптического DVD-привода! Средняя цена составит примерно 26 тысяч рублей, что немногим больше топовых нетбуков. Но здесь есть и мощная графика, и большой объем памяти, и высокопроизводительный процессор. Этой конфигурации хватит не только для традиционных офисных задач, но и для современных игр, видео высокого разрешения (поддерживается HD 1080p). Иными словами, этот маленький компьютер вполне сможет заменить настольный ПК, если, он, конечно, не собран из топовых комплектующих. Новинка уже поступила в продажу в магазины Москвы.



Венец эволюции

Intel представит последний процессор семейства Core 2 Duo

В конце весны – начале лета Intel собирается выпустить новый процессор из линейки Core 2 Duo. Сама линейка в скором времени прекратит свое существование, и вместо нее появится другая платформа среднего класса (в классе hi-end будет выступать Core i7). Intel собирается представить процессор Core 2 Duo P9700, тактовая частота которого составит 2.8 ГГц. Однако уровень тепловыделения составит всего лишь 28 Вт, что позволит легко использовать этот процессор в ноутбуках, в том числе ультрапортативных. О производительности говорить не приходится – эти процессоры на сегодняшний день более чем актуальны, их скорости достаточно для всех приложений, в том числе для мощных игр. С выходом нового процессора стоит ожидать небольшого снижения цен на всю существующую линейку или на отдельные модификации. И надо отдать должное Intel – компания выжала из платформы максимум, активно поддерживая ее на протяжении всего жизненного цикла.

ТЕКСТ
Кирилл Аврорин

Новое – слегка забытое старое

Видеокарта Zotac GeForce GTX 275

Времена, когда анонс новой видеоплаты был целым событием, прошли. Сейчас интересные релизы происходят так же редко, как и раньше – максимум, раз в год. Все остальное – уловки маркетологов, выдающих за новшества лишь незначительные технические изменения. Компания ATI представила новый однопроцессорный флагман своей линейки – Radeon HD 4890, мы протестировали эту карту в прошлом номере. NVIDIA ответила незамедлительно – анонсом GeForce GTX 275. В ней нет ничего принципиально нового – это лишь урезанная вдвое GeForce GTX 295.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Наименование чипа:
NVIDIA GT200
Частота чипа:
633 МГц
Частота памяти:
1134 (2268) МГц
Объем памяти:
2048 Мбайт GDDR3
Частота блока шейдеров:
1404 МГц
Ширина шины памяти:
448 бит
Интерфейс:
PCI-Express 2.0
Технология производства:
55 нм

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core 2 Quad Q9650 (3.0 ГГц, разогнан до 3.4 ГГц)
Материнская плата:
Foxconn Datalife ELA (Intel P45)
Память:
2 Гбайт (Corsair Dominator)
Жесткий диск:
Seagate Barracuda 7200.10, 500 Гбайт
DVD-привод:
LG GSA-H62N
Корпус:
Hiper BigTower
БП:
CoolerMaster 1000W
Операционная система:
Microsoft Windows XP SP3

В многообразии графических адаптеров есть и положительные моменты. Если выделить время и изучить тестовые материалы, можно за меньшую сумму приобрести более производительное решение. В данном случае NVIDIA немного не рассчитала, урезав возможности процессора GT200, устанавливаемого в GeForce GTX 275. Будучи классом ниже, эта плата очень близко подбирается по скорости к старшей GeForce GTX 285. Более того, если взять какую-либо улучшенную модификацию (а такие уже существуют!), то ее легко можно разогнать до штатных частот GTX 285. Единственными отличиями являются меньшее количество ROP (кадровый буфер) и шина памяти. Итого, если у GeForce GTX 285 в наличии 32 ROP, то у GeForce GTX 275 – 28 ROP. Ширина же шины памяти – 512 бит против 448 у младшей версии. Отличия, откровенно говоря, невелики, разница в производительности есть, но иногда она критически мала. Чего не скажешь о ценниках этих моделей. Не будем при этом забывать о SLI. Уверен, что многие пользователи приобретут более доступный GeForce GTX 275, немного подождут и докупят еще одну такую же карточку, что будет не слишком накладно для бюджета, но очень действенно.

Визуально эта плата практически ничем не отличается от предыдущих. Доставшаяся нам на тесты модификация производства Zotac выглядит вполне стандартно, в качестве системы охлаждения – типичный теплоотводный короб с турбиной, который применяется в GeForce GTX 260 и GTX 285. Греется плата меньше, чем старшая GTX 285, но больше чем GTX 260. Так что по эксплуатационным характеристикам эта новинка находится ровно там, куда ее пристраивали маркетологи NVIDIA.

В проведенных нами тестах GeForce GTX 275 уверенно обходила Radeon HD 4890, и лишь немного отставала от GeForce GTX 285. Только в Unreal Tournament 3 они выступили на равных, но в GTA IV Radeon HD 4890 откровенно проиграл GeForce'у. Что интересно, в 3DMark'06 GeForce GTX 275 чуть не вырвал победу из рук GeForce GTX 285, приблизившись к его результатам на опасную дистанцию в несколько сотен очков. Очевидно, что легкий разгон может этому поспособствовать. Но, возможно, дело в более оптимизированных драйверах, которые были написаны специально к выходу GeForce GTX 275.

Датчики температуры зафиксировали средний показатель в районе 56 градусов Цельсия. Так получилось, что GeForce GTX 285 проходила тестирование раньше, а с тех пор мы сменили корпус тестового стенда на просторный BigTower, производства Hiper. Очевидно, что в таких условиях средняя температура будет значительно ниже. В прошлом же тесте GeForce GTX 285 у нас разогревалась от 63 до 84 градусов, в зависимости от модификации (в нашей тестовой лаборатории было несколько карточек, как работающих на штатных частотах, так и получивших «заводской» разгон).

Скорее всего, с выходом и распространением GeForce GTX 275 цены на другие модели NVIDIA немного упадут. Поэтому выпуском новой платы NVIDIA убила сразу двух зайцев: с одной стороны, повысится спрос на вполне привлекательную GeForce GTX 260 Core 216 (которая по-прежнему более чем актуальна; именно она является одним из лучших решений для игр, по результатам технических обзоров, которые можно увидеть на нашем сайте), а с другой – будут вытеснены с рынка уже совсем неактуальные GeForce GTX 280, которые откровенно устарели. Немного непонятно, что будет с GeForce GTX 285, которая вышла относительно недавно и выглядит (выглядела?) очень перспективной. Посмотрим на дальнейшие шаги NVIDIA, будет очень интересно.

8800 руб.

РЕЗУЛЬТАТЫ

	GTA IV High 1680x1050	Crysis v1.2 GPU Test 1680x1050	3DMark'06 1680x1050	Unreal Tournament 3 1680x1050
GeForce GTX 285	61.24	45.66	18763	257
GeForce GTX 275	56.22	42.13	18462	231
Radeon HD 4890	46.11	38.98	17178	232

\+ достойная скорость при невысокой цене

– отсутствуют

Выводы

Это одно из лучших решений в своем классе. Возможно, NVIDIA совершила ошибку, недостаточно урезав возможности чипа GeForce GTX 275 (вернее – процессора GT200, на котором она построена), но почему бы этим не воспользоваться? Если вы выбрали GeForce GTX 285 – то стоит еще подумать, так как сэкономленные деньги лучше отложить и в ближайшем будущем докупить еще одну GTX 275, чем переплачивать сейчас, за 10-15% прироста производительности.

ТЕКСТ
Кирилл Аврорин

Противостояние

Два Radeon HD 4830 против одного Radeon HD 4870

При тестировании многих мощных графических адаптеров мы часто обращаем ваше внимание на то, что неплохим решением будет приобрести менее производительную видеокарту, а спустя некоторое время – добавить еще одну. Сегодня технологии одновременной работы двух и более графических адаптеров широко доступны, многие материнские платы поддерживают конфигурации NVIDIA SLI и ATI CrossFire, а новый чипсет Intel X58 для платформы Core i7 вообще поддерживает и ту и другую. Вполне вероятно, что в будущем большинство наборов системной логики будут дружить с обеими технологиями без каких-либо ограничений. Да и две видеоплаты могут зачастую быть мощнее одной классом выше. Причем по цене первый вариант бывает даже дешевле.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Наименование чипа:
RV770LE
Частота чипа:
575 МГц
Частота памяти:
900 (1800) МГц
Объем памяти:
512 Мбайт GDDR3
Ширина шины памяти:
256 бит
Интерфейс:
PCI-Express 2.0
Технология производства:
55 нм

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core 2 Quad Q9650 (3.0 ГГц, разогнан до 3.4 ГГц)
Материнская плата:
Foxconn Datalife ELA (Intel P45)
Память:
2 Гбайт (Corsair Dominator)
Жесткий диск:
Seagate Barracuda 7200.10, 500 Гбайт
DVD-привод:
LG GSA-H62N
Корпус:
GMC R2 TOAST
БП:
CoolerMaster 1000W
Операционная система:
Microsoft Windows XP SP3

Первый участник теста (точнее пара участников) – видеокарта ATI Radeon HD 4830 производства Sapphire, совершенно стандартная модификация без каких-либо излишеств и разгонов. Оснащена 512 Мбайт памяти DDR3, которая работает на частоте 900 МГц. В продаже встречались и более скоростные модификации, однако мы решили провести сравнительное тестирование на равных. Дело в том, что второй участник теста – GeForce 9800 GT, одна из самых популярных видеокарт последних лет. Она удачно пережила несколько переизданий, постоянно появляясь под новыми именами, но практически не менялась технически. Самой свежей версией является GeForce GTS 250, но ее под рукой не оказалось. Сейчас в продаже встречается все-таки больше модификаций GeForce 9800 GT, нежели GTS 250, поэтому выбор вполне актуален. Ну и наконец, третий и последний участник тестов – Radeon HD 4870 с гигабайтом памяти GDDR5. Это одна из лучших видеоплат последнего времени, пользующаяся заслуженной популярностью среди игроков. Мы также часто рекомендуем ее для различных систем, благодаря отличному сочетанию цены и производительности.

ATI Radeon HD 4830 построен на базе процессора RV770LV, немного урезанной модификации RV770, основы Radeon HD 4870. Ключевые отличия – 640 потоковых процессоров вместо 800 у старшей модификации, 32 текстурных блока против 40, а также заниженные частоты чипа и памяти. Частотные характеристики легко поправить самому, с этим проблем быть не должно, благо процессор построен по той же современной 55-нанометровой технологии, что и полноценный RV770. С памятью, правда, сложнее, так как зачастую на недорогие модификации Radeon HD 4830 устанавливаются значительно менее скоростные чипы DDR3. Кстати, уточним один насущный вопрос, связанный с совместной работой видеоплат в режиме CrossFire. Можно ли в таком случае разгонять адаптеры и будет ли стабильно работать система? Встроенными средствами (ATI Tray Tools) добиться такого невозможно, для этого нужны инструменты посильнее. Необходимо обновить прошивку каждой видеокарты отдельно, но, установив их поочередно с новыми частотами. Разумеется, крайне желательно, чтобы две видеокарты работали на одних и тех же частотах чипа и памяти. Как видите, можно заставить работать одновременно даже разогнанные платы. Правда, все действия по прошивке встроенного ПО выполняются на свой страх и риск.

Мы провели тесты на базе нашего тестового стенда, в нем использовалась материнская плата Foxconn на базе чипсета Intel P45. Важная особенность конфигураций CrossFire в том, что существует гораздо больше недорогих современных плат с поддержкой этой системы, нежели продуктов, готовых к NVIDIA SLI. В общем и целом, SLI значительно дороже в реализации, поэтому для нашего случая (построения недорогой мультиграфической системы) она не подходила. А вот связка из P45 и двух недорогих Radeon – вполне доступна по своей общей стоимости.

Проведенные нами тесты показали, что в 3DMark'06 пара Radeon HD 4830 легко заткнула за пояс как мощный Radeon HD 4870, так и GeForce 9800 GT. В играх результаты были примерно равные, и это неплохо, так как существует еще масса игр, которые более оптимизированы под одновременную работу двух видеоплат и где прирост будет гораздо более существенным.

\+ высокая производительность

– требуется материнская плата с поддержкой CrossFireX

РЕЗУЛЬТАТЫ

	GTA IV High 1680x1050	Crysis v1.2 GPU 1680x1050	3DMark'06	Unreal Tournament 3 1680x1050
Radeon HD 4830 CF	38.11	37.26	16987	232
GeForce 9800 GT	34.18	34.27	15768	178
Radeon HD 4870	36.21	33.21	15476	212

Выводы

Два дешевых Radeon продемонстрировали высокую производительность и легко могут уложить на лопатки даже флагман Radeon HD 4870, а в 3DMark'е по всем параметрам обходят и Radeon HD 4890, особенно если их немного разогнать. Подключить две небольшие видеоплаты не сложно, так как им нужно всего лишь по одному 6-пиновому разъему питания, а каждая плата занимает по одному разъему, ибо они не требуют громоздкой системы охлаждения. Таким образом, недорогой CrossFire может стать отличной альтернативой покупки одной дорогой платы, особенно если у вас нет изначально большой суммы денег. В будущем мы проведем подобное исследование, но уже с видеоплатами NVIDIA в главной роли.

АНДРЕЙ «ДРОНИЧ» МИХАЙЛЮК
Главный редактор журнала «Железо»

Do what you want cause a pirate is free

Громкий суд над Pirate Bay обрастает все новыми пикантными подробностями. А ведь на самом деле его функционеры страдают даже не за идею и не за популярность, а больше за громкое название.

Размытые границы определения компьютерного пиратства и не думают превращаться в четкую черту, разделяющую легальное и преступное начала. Самым справедливым было бы признать, что настоящий пират – это тот, кто получает выгоду от распространения ценностей, ему не принадлежащих. Великолепная параллель, учитывая, что настоящие корсары обычно прогуливали награбленное из чужих трюмов на ближайших островах в самое ближайшее время. И нынешние попытки обвинить в пиратстве тех, кто попустительствовал возможности делиться контентом, – не больше и не меньше – выглядят весьма забавными.

На мой непросвещенный взгляд, проблема пиратства надуманна и сугубо технологична. Дело обстоит так – в середине прошлого века технологии записи на твердую основу и магнитный носитель смогли сделать доступными пластинки и катушки с записями, что позволило распространять музыку совершенно иными методами. И если до этого музыкант мог жить только с гонораров за выступления, плакатов с автографами и частных вечеринок со своим участием в виде селебрити, то теперь появилась новая весьма доходная возможность подзаработать. За полвека, благодаря стараниям музыкальных лейблов (а позднее и кинодистрибьюторов), эта статья дохода была выведена в лидеры, превратив творчество в безжалостную индустрию. Как на конвейере стали плодиться некачественные исполнители, скучные фильмы и прочие проходные проекты, рассчитанные по всем законам жесткого бизнеса. Но справедливость настигает акул капитализма, и движущая сила эволюции делает эти красивые схемы отъема денег у населения практически невозможными. Эволюция технологий позволила зарабатывать на распространении копий произведений, эволюция же делает это невозможным. Попытки предотвратить свободное распространение обречены на провал – если только не удастся прогнуть законодателей и ввергнуть мир копирайта в жесткий тоталитаризм. Сговор конезаводчиков, собиравшихся остановить прогресс на стыке 19 и 20 веков, чтобы не допустить автомобили сперва в массовые, а потом и в индивидуальные перевозки, – вот лучшая из аналогий, которые приходят в голову. Если не считать святой инквизиции, разумеется.

Как ни странно, производители игр и программного обеспечения начали бить тревогу гораздо раньше. Но в отличие от истерических криков правообладателей, высокотехнологичная прослойка обладателей копирайтов решает эту проблему гораздо более конструктивно. Ведь если запись песни или съемки клипа окупаются одним скромным концертом, то разработчикам программ приходится рассчитывать бюджет исходя из ожидаемых проданных лицензий. И что для первых – сверхдоход на минимуме вложений, то для вторых – расчет реальных человеческих зарплат. Поэтому мысли о более грамотной монетизации были навеяны в первую очередь пониманием неизбежности нелегального копирования. Перевод в онлайн авторизации и проверки лицензий был первым шагом, вторым становится повсеместная условная бесплатность. Онлайн-игры с бесплатным клиентом, но платной подпиской и кучей виртуальных шмоток за реальные деньги уже вошли в нашу жизнь. На подходе текстовые и графические редакторы в бесплатных базовых версиях и распространяемые за отдельные деньги наборы функций. Рецензирование в Word, массовая обработка в Photoshop – все это вскоре начнет продаваться по частям. А часть ведь меньше целого, значит и потратиться на нее не так страшно. Именно такая бизнес-модель и позволит существовать рынку программных продуктов, символическая цена за вход и пожизненная подписка на сервисы. А если нет денег – можно платить удобством.

Microsoft Office с баннерами? Лет пять назад это сошло бы за успешную шутку, а теперь это реальность гиганта софтварной разработки. И пора бы – ведь Google давно предлагает завести свой собственный синхронизируемый офис на любом компьютере мира всего за горстку контекстной рекламы. И в современном кризисном тренде подобные предложения кажутся просто роскошными, хоть и доступны они по большей части для некоммерческого использования.

Незавидной остается только судьба музыкантов и режиссеров категории B. Возврат к реалиям пятидесятых – самое хорошее, что может произойти с их творческим бизнесом. Хотя лучше ведь один Элвис, чем два десятка «Стрелок»…

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей

Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru_gameland (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

BattleForge

9.0

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time.fantasy
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Phenomic

Игра удачно соединила в себе идеи RTS и коллекционных карточных игр. Тут и сбор карт, и обмен, и апгрейды войск, и великолепные миссии. Да и управлять отрядами в бою – одно удовольствие.

Demigod

9.0

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time/role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Stardock
Российский издатель:
«1С»/Snowball
Разработчик:
Gas Powered Games

За время одной схватки вы испытаете все то, что в Lineage II займет полгода-год. У вас вечно куча дел, и надо разобраться, какие из них важнее. Но варианты решения всегда просты, четки и понятны.

Resident Evil 5

9.0

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Capcom

Десять часов одиночной (или кооперативной) кампании – отличный подарок фанатам. Сколько ни критикуй Resident Evil 5, от истины не уйдешь: игра получилась правильная, задорная, с огоньком. За что и любим.

Grand Theft Auto: Chinatown Wars

9.5

Платформа:
DS
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
Rockstar Games
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Rockstar Leeds

Пролетают полчаса знакомства, игрок постепенно втягивается в водоворот событий и понимает, что перед ним, вероятно, первая часть сериала, где всевозможные интересные дела не оставляют ни на минуту.

Слово команды

Жизнь редакции, как она есть

Константин Говорун

Сижу в офисе, никого не трогаю, и тут вдруг на столе звонит телефон, на другом конце провода неизвестный кореец, на ломаном английском он объясняет, как мечтает увидеть материал о своей игре в замечательном журнале «Страна Игр», о котором так много слышал. Уже потом я выяснил, что это был человек из студии Phantagram, на которого каким-то чудом вышел наш Женя Закиров.

СТАТУС: Добрый волшебник **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Defcon

Артем «cg» Шорохов

Демка UFC заиграна до дыр, главный редактор уже побаивается подходить к игровой зоне, где изо дня в день решается главный вопрос весны: кто же круче, Чак Лиделл или Маурисио Хуа, стремительный «правый в борщ» или неумолимый «открючу тебе ходилки». Всего два бойца – а сколько геймплея! Представить страшно, что тут начнется буквально со дня на день, когда нам дадут всех-всех-всех и конструктор в придачу.

СТАТУС: Больше корейского кино, больше! **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** UFC 2009 Undisputed demo

Наталья Одинцова

Открытие недели: китайская художница Раэ (www.off-record.net), которая в свободное от иллюстрирования книг время рисует удивительно красивый фанарт по Devil May Cry, и сайт www.moskva.fm с треклистами, кажется, едва ли не всех популярных радиостанций столицы. Как только мы сдадим этот номер, я начну писать статью о Brutal Legend Тима Шафера под аккомпанемент «Радио 95.2 FM».

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Henry Hatsworth

Сергей «TD» Цилюрик

Новая Valkyrie Profile – так себе. Новый Suikoden плох. Новая FF Crystal Chronicles – тоже. GTA: Chinatown Wars после Saints Row 2 даже видеть не хочется. У Puzzle Quest: Galactrix куда меньше шарма, чем у оригинала. С начала года на DS вышла куча игр, и ни одна из них (кроме, наверное, «Хэтсворта», но это не мое) не достаточно хороша. Остается на безрыбье ставить рекорды в Metroid Prime Pinball.

СТАТУС: Удрученность и уныние **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Left 4 Dead, Resident Evil 5

Илья Ченцов

Магазин «М-Видео» распродает игры для PS2 всего по 299 рублей. В прошлый раз я зачем-то взял Bully, даром что игру уже прошел. В этот раз схватился за дилогию Kingdom Hearts (Devil May Cry 2, подумав, оставил на полочке), даром что пришел в магазин мышку покупать. Тоже непонятно, когда доберусь, но за такие-то деньги может и на полочке постоять, не тревожа жабу.

СТАТУС: Импульсивный покупатель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Henry Hatsworth, GDC: The Game

Степан Чечулин

Пока был в отпуске открыл для себя GTA: Chinatown Wars. Я, вообще говоря, не любитель этого сериала, но версия для DS, что называется, зацепила. Все эти многочисленные мини-игры, когда нужно самолично готовить коктейли Молотова, вскрывать машины и обезвреживать взрывчатку, удивительно захватывают. Даже как-то неожиданно, что в продаже игра, похоже, с треском провалилась.

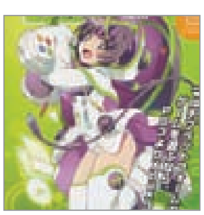
СТАТУС: Приходит в себя **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** X-Men Origins: Wolverine, GTA: Chinatown Wars

Алексей «Red Cat» Голубев

Познакомился с DSi. Не понравилось, не мое. Да, камера есть, и экраны побольше, и новые возможности вроде бы присутствуют… но почему-то не впечатляет. Наверное, виной тому убогий дешевый пластик корпуса – будто держишь в руках нечто, собранное не на заводе, а в домашней мастерской, на коленках. Я, конечно, немного утрирую, но, тем не менее, в Nintendo, кажется, слишком рьяно взялись за оптимизацию расходов.

СТАТУС: По кругу **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Killzone 2

Евгений Закиров



Ни для кого не должно быть секретом то, что Xbox 360 – популярная в Японии консоль. В первую очередь потому, что на ней выходят и будут выходить красивые «гальки», пускай в большинстве своем порты с PC. Во-вторых, потому что там классная геймерская сеть, в которой можно хвастаться игровыми достижениями, и хвастаться так, что понятно, в чем именно ты превзошел приятеля. А еще –благодаря X360-тян.

СТАТУС: devil summoner **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Devil Summoner Soul Hackers, MadWorld

Блогосфера

Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу community.livejournal.com/ru_gameland можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.

В очередной раз «Блогосфера» собирает мнения интернет-общественности. Первый повод высказаться – неоднозначный судебный процесс над создателями известного торрент-трекера The Pirate Bay. Второй – наша ретро-программа «Крутятся картриджи»: мы слушаем высказывания блоггеров о том, какой она должна быть.

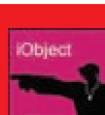
The Pirate Bay – без вины виноватые?

mjr_blayne

17 апреля был объявлен вердикт по делу The Pirate Bay (TPB) – создатели крупнейшего торрент-трекера были приговорены шведским судом к 1 году тюрьмы каждый и выплате $950 тыс. Обвинение, выставленное против них, звучало как «Способствование нарушению другими людьми авторских прав». И то верно – краденые файлы у них на серверах не лежали, а токмо ссылки на соответствующие торренты.

Осужденные Петер Сунде, Фредрик Ней, Готтфрид Свартхолм и Карл Лундстрём (ни один из них на оглашении приговора не присутствовал, Ней вообще сейчас проживает в Таиланде, откуда и управляет серверами TPB) готовятся опротестовать решение суда. И правда – если браться за дело по уму, то сажать нужно всех, кто кликал на ссылочки и качал.

Какие последствия этот прецедент может иметь для всех законопослушных и не очень пользователей торрентов, а также интернет-провайдеров, по чьим каналам струятся краденые файлы? Остается только гадать. Ах, да если кто не понял, среди обвинителей были Blizzard, Sierra и Activision.



mondo_kun

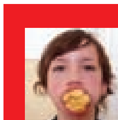
Идиотизм. Игры про Феникса Райта правдоподобнее. Обвиняющая сторона даже не нашла человека, разбирающегося в техническом вопросе.

Про попытку доказательства вины через скриншоты и про то, что прокурор не смог запустить Пауэр Пойнт, не слышал только ленивый, и то потому, что он глухой. И вообще, смысл сажать админов, если трекер продолжит работу?

МЕНЯ УЖЕ ХОТЕЛИ АРЕСТОВАТЬ ЗА ТО, ЧТО Я, К ОГДА МЫЛСЯ В ДУШЕ, НАСВИСТЕЛ МОТИВ ИЗ «ЧЕЛЮСТЕЙ», И СОСЕДИ МОГЛИ ЭТО УСЛЫШАТЬ.

true_3pac

История ужасающа и катастрофична. Последствия будут разрушительные. Меня уже вчера хотели арестовать копирасты за то, что я, когда мылся в душе, насвистел мотив из «Челюстей» (не получив разрешения у RIAA), и соседи могли это услышать. Скоро наступит закономерный и заслуженный уродами фаталити.



holyholyshit

Образцово-показательные меры. Если не обжалуют, то, скорее всего, будут тему раскручивать, там и сям будут судиться с администрацией трекеров.

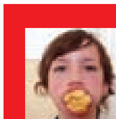
Надеюсь, обжалуют. Потому как глупости. Вообще, если мне нужна игра, то я ее куплю. И отсутствие этой игры на полках магазинов в моем городе – не помеха. 90% игр заказываю из US и т.д. Доставляют быстро, с коллекционками никаких проблем. Главное, что российские локализации ведь не беру – унылые и кривые, продаются розницей в коробках, позже мировых релизов. А они борются с пиратами на torrents.ru >_< Думал, только у вас так бредят, ан нет – тенденция новая и интересная, весь мир потянулся)))

Casual вон продается цифрой, и плевать издателям на варезники. Целевая аудитория просто не пользуется кряками, торрентами и варезниками ^_^

Ну и еще убытки отлично считают – по приблизительному количеству скачанных в сети копий. Это кто ж сказал, что все кто скачали, игру бы купили?! O_o Маркетинговые отделы вообще на бред богаты))

light_messiah

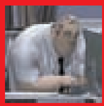
Ммм... для среднестатистического россиянина [65 долларов за игру плюс доставка из-за рубежа] – это ОЧЕНЬ-ОЧЕНЬ много. Я Вас уверяю. Я не шучу. Серьёзно. Это действительно много. Сейчас в России очень-очень мало людей, которые способны тратить раз-два в месяц около 1000-и рублей на «игрушку». Не говоря уж о том, чтобы что-то откуда-то заказывать. Когда для получения чего-либо приходится усложнять себе жизнь и прибегать к каким-то сложным вариантам (а для большинства заказать что-то по Интернету – это сложность) – это становится не нужным.



holyholyshit

Ну, раз много, значит это не рынок. По-моему, у вас там уже все более чем прилично с интернетом. Тут даже не вопрос дохода – в US среднестатистический геймер 5-6 игр в год приобретает. Мы как-то спросили у одних ребят, почему они на PC не играют – сказали, что дорого. Апгрейды и т.д. Т.е. это вопрос приоритета. Ну а если приоритеты иные – аудитория не целевая. У меня друзья в России проблем не видят в том, чтоб игры покупать. SoulCalibur4 у вас в официальной продаже черте когда появился, хотя СофтКлаб (или кто там его издавал) обещал прям быстро-быстро. В результате, заказать в тырнетах стало не только дешево, но и куда как быстрее ;) RockBand2 у вас вообще не продается, а с доставкой из US он всего на 100 баксов дороже выйдет. Для такого комплекта – не очень страшная переплата, потому как реиграбельность в пати сумасшедшая, а если учитывать, что инструменты очень прочные (в отличие от того же GH World Tour), то вообще сказка.

Про сознание и оффлайн. Это дело десятое. Кто там к чему привык – проблема потребителя. На территории СНГ к пиратству привыкли очень, это к чему стимул тогда? O_o Есть перспективы развития, и то, что моя соседка играет в триалы казуалок с мэйл.ру, не крякает и боится отправлять смс, потому что вдруг развод, – это все заслуга отечественных дистрибьюторов >_<



Крутятся картриджи

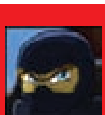
artiom_shorohov

«Страна, респект огромнейший за рубрику «Крутятся картриджи». Спейс просто озвучивает вслух все мои мысли! Невероятно, мы все одинаково играли и думали (и без всякого интернета). Спейсу отдельно респект за юмор (в лучших традициях предшественников: Пересa, Глагола, Назарова и т.д.)».

Вот в таком духе мы получаем эсэмэски.

Всем привет. Нашу скромную, но увлекательную (?) ретро-программу вы все видели и представление о ней имеете. Выпусков пока было немного (со дня на день будет всего лишь третий-он-же-четвёртый), но в общих чертах, что называется, «всё понятно». Вот, собственно и вопрос: а что «понятно»? Что такое для вас «Крутятся картриджи»? Какой могла бы и должна была бы быть _популярная_ низкобюджетная ретро-программа? (Ох, прошу, не надо отвечать «высокобюджетной», я эту шутку первый застолбил ^^) Что вообще такое ретро для вас в контексте «А поделюсь-ка я с миром тем, что мне дорого из детства»? Или правда, что все ретрофэны сидят в своих пещерах на обглоданных костях былых кумиров, раз в полгода перепроходят «Контру» и с рыком откусывают голову всякому, кто «посягает на сокровище»? Я, если честно, разного насмотрелся, но вопросов всегда больше, чем ответов. И не только у нас к вам, но и, как выяснилось, у вас к нам. =) Разгребая почту, мы с удивлением обнаружили горы ободряющих SMS'ок, которые даже и в рубрику-то не поставишь. А вот здесь (и в «Блогосфере») всем этим мыслям, пожалуй, самое место.

В общем, не стесняйтесь, пишите, что вздумается, и побольше. И нам, и прочим читателям тема ретро интересна, но вот в каком же всё-таки разрезе? А?



dimon_g

Пытался полчаса написать свои мысли, но понял в итоге, что не смогу выразить свои мысли по поводу данной программы здесь, в ЖЖ. В живую смог бы объяснить. А так, если напишу здесь, со стороны будет казаться, что придираюсь по мелочам... :(

Короче, программа хорошая, только вот если бы её приблизить по уровню подачи к супоневской «Новой Реальности», то это было бы намного интереснее. А так двое дядечек страдают фигней, вспоминая в ключе «как раньше было круто». То, что раньше было круто, мы и сами знаем. :) Вот рассказали бы об игре так, словно в ней и сейчас можно найти что-то, чего не найдешь в современных играх. Т.е. найти интересный угол зрения или подачу материала. Тот же Нинтендо Нерд нашел свою неповторимую точку зрения. Жесткий стеб, но четко по делу и с хорошей иронией. Один только вид полок с лицензионным софтом для различных консолей внушает :)

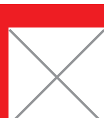
А если так, как есть, то ваша программа на уровне обычных youtube видеопостов: посмотрел и забыл. Имхо. Двое дяденек с кучей консолей, наваленных на стол, которые от делать нефиг играют в древние игры. Именно такой формат мне лично не интересен.

greatdracon

Поддерживаю, в общем. Как пример – был «Бэтмен» Тима Бартона и продолжения, потом вышли «Начало» и «Рыцарь». Вроде, все стало современным, более реалистичным, менее мракучим, но никто же не объясняет за кадром «вот тут, видите, теперь сотовый телефон и дюбель-штык, а не супербетофон и бетогвоздь».

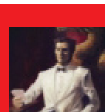
Не надо так разжевывать все словами, покажите действиями, людям будет приятно самим замечать мелочи и узнавать самих себя, чем слушать про то, как ностальгично то сейчас.

Больше геймплея, больше фишек мудреных типа «как набить 50 жизней в контре на камушке».



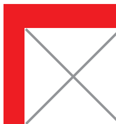
light_messiah

Я скажу только одно. Когда заходит речь предмете обожания 15-20-летней давности, и господа SpaceMan и Эстрин начинают взахлёб рассказывать о том, «как это было круто тогда», всякий раз возникает непроизвольное желание спросить: «А почему это круто сейчас, раз Вы об этом рассказываете?». Ведь то, что было невероятно стильно и «сильно» 15 лет назад, сейчас уже может и не производить никакого эффекта на игрока. Но то, что запомнилось тогда настолько, что память об этом жива до сих пор... запомнилось ведь не просто так? Не только ведь потому, что это были первые ощущения. Я отлично знаю, что «тогда» был в восторге от ряда игр, которые стали для меня по-настоящему новым опытом, но названия которых сейчас я даже и не вспомню. В то время как названия других игр мне памятны до сих пор. И значит, интерес к ним остался со мной и поныне. И вот о таких проектах и хотелось бы услышать в первую очередь.



bubba_stix

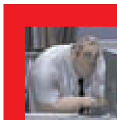
Больше юмора, ребята! Ещё было бы неплохо не только рассказать о конкретной игре на конкретной платформе, а дать немного исторической справки: откуда она появилась, куда портировалась, имеет ли продолжения (как сериал чувствует себя в наше время)? Хотя бы в двух словах, но и без муторной тягомотины. Я очень ждал таких подробностей о Contra и Aliens.



caxap_msk

В начале тоже хотелось бы поблагодарить коллектив «СИ» за отличную программу – смотреть одно удовольствие)

Ну как может такая программа не зацепить игроков со стажем? Это же экскурсия в твое детство, попытка вновь пережить те моменты счастья, когда ты в первый раз запустил Контру, Мортал Комбат, Марио, Соника... Ностальгия в чистом виде =) За это и любим.



artiom_
shorohov

Вот ведь странная штука. Каждый ищет что-то своё. Вот ей-богу, будто это «Прожектор перестройки» какой-то. И ностальгию, и «что-то новое», и «сравните», и «да вы сдурели про Крайзисы говорить», и огромную ещё кучу противоречий – на десяток РАЗНЫХ форматов. И ни у кого почему-то так и не возникло чувства, что «что-то здесь не так». Что нельзя и не нужно десяток форматов сапогом заталкивать в одну бедную десятиминуточку.

Тут, наверное, стоит умилиться тому, что «Картриджи» зацепили сразу кучу народу, заставили ждать от себя чего-то, чего, возможно, и не пытались дать. Разумеется, «попало» не во всех, но во всех и невозможно попасть. А что возможно – так это попасть в «свою» группу, не слишком раздражая при этом остальные. И вот тут, быть может, всё-таки есть какой-то сбой. Не слишком рассеянный фокус получился? Вот это вот «по чуть-чуть, но обо всём». Мне общее направление нравится, мы, в общем, как мне кажется, действительно делаем что-то такое, что где мы – общий знаменатель. И будем это наше «это» развивать.

КАКОЙ МОГЛА БЫ И ДОЛЖНА БЫЛА БЫ БЫТЬ ПОПУЛЯРНАЯ НИЗКОБЮДЖЕТНАЯ РЕТРО-ПРОГРАММА? ЧТО ВООБЩЕ ТАКОЕ РЕТРО ДЛЯ ВАС В КОНТЕКСТЕ «А ПОДЕЛЮСЬ-КА Я С МИРОМ ТЕМ, ЧТО МНЕ ДОРОГО ИЗ ДЕТСТВА»?

Обратная связь

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»

Хотите попасть на наши страницы?

Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!

Фотограф:
Мария Пухова

Присылайте свои вопросы на номер **8-926-878-24-59**

Манерам финансовый кризис не обучен, и о благородных предупреждениях типа «Готовьтесь, уважаемый соперник! Я нападаю!» или «Достопочтенные читатели! Примите к сведению, что в следующий раз ваш любимый журнал будет тоньше, ибо я намереваюсь съесть на завтрак несколько рубрик», к сожалению, не имеет ни малейшего понятия. Редакция отважно противостоит натиску; сотрудники наточили мечи и опустили забрала. Говорят, что в единстве – сила. Дадим отпор вместе!?

Калипсо

Крик души

Привет, «Страна»! Обращаюсь к главреду, товарищу Константину. У меня есть ряд вопросов. Что с журналом случилось? Почему он так внезапно похудел и усох? Купив второй мартовский номер и прочитав его до корки, я не увидел там никаких намеков на то, что «Страна» изменится, и не в лучшую сторону. Почему никто не предупредил заранее читателей о грядущих переменах? Почему с уменьшением объема журнал не стал дешевле? Надеюсь, вы в ближайшем номере дадите пояснения по этим вопросам.

И еще, раз уж начал писать письмо, хотел спросить, почему в «Обратной связи» на протяжении последних пяти номеров (если не больше) выставляется фотография гражданки Калипсо? Не то чтоб она мне не нравилась, но нельзя же одну и ту же девушку из номера в номер печатать?

Ну и в завершение хочу сказать, что журнал мне очень нравится. Спасибо всей команде «Страны» за Вашу работу.

С уважением, Постоянный читатель Сергей

Константин Говорун // *Ответ на эти вопросы можно найти в телевизоре, если включить в двадцать один ноль ноль выпуск новостей. Он звучит так: «финансовый кризис». Можно полистать журнал и обнаружить, что рекламных полос стало на двадцать-тридцать меньше, чем было. И, уж поверьте, это не оттого, что мы специально взяли ножницы и вырезали из каждого номера страницы с ними. Если помните, несколько лет назад в «Стране Игр» было 128 полос в месяц (а еще раньше – и того меньше). Именно рост количества рекламы позволил нам добавлять новые и новые страницы (рекорд – 208). Сейчас все откатилось назад. А уменьшение формата – способ удержаться хотя бы на объеме в 144 страницы. И тем, кто раньше жаловался на засилье рекламы, рекомендую запомнить вот этот вопрос и вот этот ответ.*

Заранее предупредить о переменах было невозможно, так как никто не мог спрогнозировать, как именно кризис повлияет на рынок. Все решения принимались по ситуации. И, к счастью, вовремя и правильные. Цена на журнал не изменилась (если где-то и выросла – это инициатива продавцов, ищите другой киоск с нормальной ценой), хотя, помимо всего прочего, чуть ли не в полтора раза подорожала печать. Мы сохранили все основные рубрики, второй DVD и периодичность выхода журнала. Наши рекламодатели потихоньку просыпаются. Так что все будет хорошо. При этом всего в России было закрыто несколько десятков изданий, очень многие перешли на выпуск сдвоенных номеров (за два месяца сразу), и почти все стали тоньше на 10-50 процентов. Так что «Страна Игр» отделалась очень легко.

Калипсо // *Уважаемый Сергей, спасибо за хорошие слова в мой адрес. Однако не стоит воспринимать эти фотографии как проявление тщеславия. Можете считать меня талисманом журнала – приносящим счастье и удачу, наделяющим чудодейственной силой. В смутные времена талисманы становятся особенно популярными, так что не удивляйтесь перио-*

ЗАНУДНЫЙ FAQ

Вопросы, которые нас утомляют. Отвечаем в последний раз!

Поспорили с другом насчет названия игры Road Rash, он говорит, что оно означает «Спешка на дороге», а мне кажется, что это «Дорожная авария». Рассудите нас? И, кстати, ждать ли новой части сериала?

Ни то, ни другое, хотя вы оба недалеки от истины. На деле, Road Rash – это такой термин из профессионального жаргона медиков, означающий род травм, полученных при скольжении по асфальту на большой скорости. Не только мотоциклисты, но и скейтеры, роллеры, велосипедисты, гоняющие без защиты очертя голову, знакомы с такой неприятностью не понаслышке. И, кстати, о возрождении сериала пока ничего не слышно – слишком уж сильно он бумкнулся с Олимпа во времена PS one. Но когда-нибудь у Electronic Arts обязательно дойдут руки и до него.

Чем «блокбастеры» отличаются от «бестселлеров»? Что-то как-то я запутался – слова, вроде, разные, а смысл будто бы один…

И смысл разный, честное пионерское. Вот смотрите: «блокбастер» – это когда кино (или, например, игру) изначально

дичности появления моих изображений из номера в номер.

Лишняя трата денег

Здравствуйте, уважаемая редакция «Страны Игр», я ваш давний поклонник, покупаю абсолютно все номера, но пишу впервые. Хочу поделиться с вами своей грустью. Я полностью разочаровался в Xbox 360. А дело было так: год назад купил себе вышеупомянутую консоль за 15 тыс., но каково же было моё удивление! Оказывается ее еще и прошивать нужно, чтобы на играх не разориться! Ну да ладно, прошил за 1,5 тыс. Целых полгода наслаждался! И вот в один прекрасный день она перестала работать, появились так называемые три огня смерти. Почитал в Интернете про аналогичные проблемы и понял: моя Xbox 360 в коме! Ну да ладно, отдал в починку, починили за 5 тыс. Но радость моя была недолгой, через четыре месяца три огня смерти появились вновь! И вот теперь сижу дома и думаю, что мне делать теперь? Отдать в починку снова, еще несколько месяцев игры и еще 5 тыс. или больше? Я уже и так потратил на нее 21,5 тыс., и даже год не прошел! Что мне теперь делать? Выбивать деньги у Microsoft? Да им все равно! Лишь бы бабки заработать!

Переходить на PS3? А куда диски деть, их ведь накопилось немало! Да и игры на PS3 стоят ох как недешево. Покупать новую Xbox 360? Это еще 16 тыс., а вдруг она тоже перегреется, получиться, что опять деньги выкинул! А ведь так хочется играть в игры без тормозов. Короче я в полном замешательстве, в полной «Ж» (извините!) Очень хочу вашего совета, что мне делать, купить новую, перейти на PS3, или разбить молотком то, что осталось от моих 21 тыс. рублей? Пожалуйста, подскажите, что делать? И, люди, хочу вас предупредить на личном опыте: консоль Xbox 360 – вещь, конечно, веселая, но очень подумайте о ее качестве, прежде чем покупать! Это мое личное мнение, и вы можете с ним не согласиться!!!

С уважением, вечный ваш поклонник, Виталик

Зануда // *А еще можно залить солярой бак гоночной Феррари и поехать на дачу… Скупой платит дважды. Вы нас простите, но поверить, что вы и впрямь читаете «Страну Игр», да еще и «абсолютно все номера», мы никак не можем. Наши постоянные читатели прекрасно осведомлены о ценах, о гарантии и обо всем прочем, что необходимо знать любому поклоннику видеоигр, то есть обо всем том, чего, как видно, не знаете вы. И как бы ни был велик соблазн посоветовать вам «выбивать деньги у Microsoft», подобными глупостями мы заниматься не будем. Серьезно, ПК – ваш выбор. А на приставках и игры дорогие, и гарантия на пиратский гейминг не распространяется, и издателям «лишь бы бабки заработать».*

Евгений Закиров // *Первый свой Xbox 360 я купил почти сразу, как в Россию привезли «серые» приставки за более-менее разумные деньги. О прошивке даже не задумывался, но игры покупал, причем не те, что все советуют, а те, что было интересно лично мне. В итоге тот Xbox 360, конечно, сломался, но лишь спустя несколько лет – показал три красных огня только прошлым летом. Оказалось, что отмотал свое привод консоли – я, помнится, любил ставить игры на паузу и полдня гулять по квартире, занимаясь другими делами. Так что консоль эта действительно ломается, но чаще всего из-за выработки ресурса. В моем случае, правда, это было даже на руку – хотелось Xbox 360 с HDMI и с не таким шумным приводом.*

Врен // *Еще раз повторю, что Microsoft предоставила гарантию на три года на «три красных огня» на Xbox 360.*

Блеск и нищета хелгастов

Недавно увидел информацию о том, что широко разрекламированный шутер Killzone 2 за первые полтора месяца продался не больно-то внушительным тиражом (для суперэксклюзива) в один миллион копий. В голову сразу пришли интересные мысли о маркетинговой политике Sony и ее эксклюзивах, которыми и хочу с вами поделиться.

Итак, здравствуйте, я обладатель и PS 3, и Xbox 360, и игрового PC. По поводу Killzone 2 и маркетинговой политики Sony могу сказать вот что. Так получилось, что я прошел Gears of War 2 уже после Killzone 2. И лично у меня сложилось ощущение глубокой вторичности эксклюзива от Sony (причем не только по отношению к «Гирсам», но и вообще по отношению ко всему, что мы имели счастье лицезреть в последние годы).

Да, графика в Killzone 2 хороша. Скажем откровенно, что «башню она не рвет», но она достаточно технологична, она на весьма приличном уровне. Возможно, я повторяю, что лишь только ВОЗМОЖНО – по графике это, может быть, сильнейший шутер от первого лица. Через месяц, через полгода, год придут новые FPS, которые скорее всего будут смотреться графически сильнее Killzone 2. Шутеры от 1-го лица – вообще один из наиболее сильных графически жанров, лидеры здесь меняются почти помесячно. Но на сегодняшний день, наверное, по графе KZ2 – лидер (сравнения с Crysis не принимаются).

Что еще хорошего в KZ? Ну, дизайн локаций, достаточно умные и шустрые противники (напоминающие об интеллектуалах из первой F.E.A.R.). Отменные CG-ролики. Звук и звуковое сопровождение (но не музыка). Порой и отчасти напряженные битвы с превосходящим числом противников, которые прут изо всех щелей.

Вот, пожалуй, и все. Но, друзья, разве все это мы не встречали ранее?

Умные противники? Да, сейчас каждый разработчик заявляет, что у него-то как раз и самые умные. Кто сейчас сознательно делает глупых?

Дизайн? Хороший и сочный дизайн уже давно стал нормой в играх. И, кстати, не только в AAA-проектах.

Графика? Ну, давно прошли те времена, когда мы удивлялись графике и играли в пиксели и шейдеры.

Напряженные битвы? А они должны быть какими-то другими в шутерах?

Сюжет? Забывается уже через неделю после прохождения. Кто кого убил (зачем Рико убивает императора?), зачем мы тут… какой-то петрусит, тема которого так и не была раскрыта.Чего хотят хелгасты и наше командование? Все это ветром влетает в одно ухо (во время прохождения) и так же вылетает после завершения игры. Заклишированная девушка-ученый, какой-то умирающий друг… Если честно, просто не интересно – ни что было раньше (в первую часть не играл), ни как события будут развиваться дальше. Когда на старте покупал третью плойку, то даже сюжет оригинального «Резистанса» цапанул больше. И вроде, прошел-то Killzone 2 всего – то 3-4 недели назад, а в памяти об игре как белое пятно. Что играл, что нет.

Геймплей? К середине игры все становится однообразно и нудно. Даже то, что к концу дали порулить боевым роботом положение не спасает.

В общем, на мой взгляд, есть у Killzone 2 тяжелейшая проблема: вместо того, чтобы признать игру просто хорошим, крепким шутером (со средней оценкой от 80 до 90 по Metacritic), Sony пытается всеми силами нас уверить, что Killzone 2 – это однозначный лидер рынка, настоящий маст хэв, который должен быть в копилке каждого уважающего себя геймера; что это 100% блокбастер, систем-селлер, да и вообще супермегаэксклюзив. И прочая и прочая в том же духе.

Хотя, повторяю, реальных оснований (весомых оснований) для этого нет. KZ очень трудно выделиться чем-то на фоне других своих сильных собратьев по жанру. Опять Sony обуяла гордыня. Им (вместе с Guerilla) уже мало делать просто хорошие экзы, нет, им нужно, чтобы их шутер был самый шутерский шутер в этом поколении консолей (а еще лучше, если он еще и переплюнет эксклюзивы от «Майкрософт» и «Нинтендо»).

Итог? Killzone 2 – все тот же хороший и крепкий шутер от первого лица… Но… но не шедевр на все времена. Не стать ему и настоящим систем-селлером (на что так надеялась Sony). Да, поиграть (а лучше пройти) в него стоит, но однозначно рекомендовать к покупке всем без исключения Killzone 2 просто нельзя. Слишком заклишированный, слишком вторичный (говоря дипломатично – «вобравший слишком много лучшего от слишком многих»). И таких вот «слишком» пруд пруди. Видимо, ребятам-разработчикам очень хотелось утереть нос Epic, а потому команда Томаса Севченко получилась один в один похожа на Маркуса Феникса сотоварищи. И снова полубритые суровые мужики, цедящие сквозь зубы фразы, матерящиеся сквозь слово, отпускают «смешные» шутки и с легкостью кромсают пару тонн инопланетного мясца. Но то, что великолепно получилось у Клиффа Би, совсем не получилось в случае с Killzone 2. Меня лично убило то, что главного напарника Сева зовут Рико Веласкес, а там у нас был Дом Сантьяго (я, конечно, понимаю, что основной друг главного героя (ГГ) – чел с мексикано-испанским именем, да и судьбой – это сегодня очень модно… но не до такой же степени! Это уже просто плагиат какой-то получается. Похоже, что даже основной политкорректный друг ГГ в играх прошлых лет – афроамериканец с развязными шутками потихоньку с годами отходит в тень).

Что же касается маркетинга Sony и ее многострадальных эксклюзивов (а по-другому и не скажешь!), то вынужден согласиться, что в этом поколении консолей Sony просто бездарно подходит к рекламе и продаже своих же продуктов. Каждый раз мы ожидаем, что вот-вот выйдет убер-систем-селлер от Sony, который положит всех на лопатки еще до выхода самой игры и свергнет с трона самого «Хэйло третьего» (со своими младшенькими), а получается на выходе…

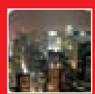
Вдвойне обидно, когда из-за политики Sony страдают в общем-то хорошие игры делают таким образом, чтобы оно заинтересовало как можно больше людей. Каждый сюжетный поворот, каждый поцелуй в сценарии и даже цвет галстука героя орава маркетологов просчитывает на специальных калькуляторах. В результате почти всегда выходит шумное и красочное шоу, на которое все с удовольствием сходят и, скорее всего, довольно быстро о нем забудут. А «бестселлер» – это такой продукт, который просто был продан неимоверно большим тиражом. В общем, не каждый блокбастер становится бестселлером и не всякий бестселлер изначально был блокбастером.

«Страна», респект огромнейший за рубрику «Крутятся картриджи». Спейс просто озвучивает вслух все мои мысли! Невероятно, мы все одинаково играли и думали (и без всякого Интернета). Спейсу отдельно респект за юмор (в лучших традициях предшественников: Переса, Глагола, Назарова и т.д.). И вопрос: журнал уменьшается, неужели это все кризис?

Спасибо за теплые слова поддержки. Они очень важны для тех, кто придумывает что-то новое и пытается сделать приятное своим читателям. Что до вопроса, ответом будет «И да, и нет». Да – потому что журнал теряет страницы, если в нем становится меньше рекламы (а рекламодатели как раз и пострадали от кризиса). Нет – если вы имели в виду уменьшившийся формат «Страны Игр» в сравнении с прошлыми выпусками; это решение не столько антикризисное, сколько, так сказать, стилистическое. А заодно спасем и несколько деревьев.

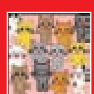
Без комментариев

Что именно вас привлекает в ретро-играх?



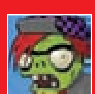
Watere

Считаю, что современные игры, за редким исключением, слишком осложнены. Многие разработчики видят свою цель лишь в том, чтобы продукт вышел как можно более реалистичным или превосходил продукты конкурентов в «количественном» отношении: больше крови, больше моделей машин, больше полигонов в мусорном бачке и т.п., забывая про все остальные аспекты. Раньше никакой особой реалистичности добиться не могли, и нужно было выезжать за счет чего-то другого, как то: продуманный и интересный геймплей, хорошее музыкальное сопровождение и т.д. Как говорится, все гениальное просто.



~DanteSI~

Привлекает все то же, что и в современных. Полигоны, как и всё красивое, поражает только сначала, потом суть проглядывается. К тому же, я могу без сарказма сказать, что во многих ретро-играх графика на высоком уровне не только для своего времени, но и сегодня.



CLiCK!

Насчет того, что раньше никто не обращал внимания на графику – это все, конечно, бред. Unreal чем в свое время прославился? Гигантские уровни и музыка хороши, но одной из главных черт игры все равно была передовая на тот момент картинка. А возьмем к примеру FMV-игры? Не столько сюжет привлекал к ним людей, сколько сама идея живого видео. Да и вообще поизучайте оригинальные боксы на Mobygames – что выносили в особенности на обложки в те времена.
Далее, понятие «ретро» довольно растянутое – для кого-то это «Спектрум», а для кого-то первый «Макс Пейн». Ретро – это точка отсчета, и у каждого она своя. Поэтому то что мы ограничиваем себя рамками «до 2000 года» – наверное не совсем правильно. =/
То что каждый для себя называет «ретро» – это обычно то, во что мы играли, прежде чем зажратся. Будем честны: «ретро» – это наши воспоминания и наша ностальгия по чему-то новому и неизведанному. :)

Дискуссия продолжается на онлайновом форуме «СИ». Ждем вас на http://forum.gameland.ru

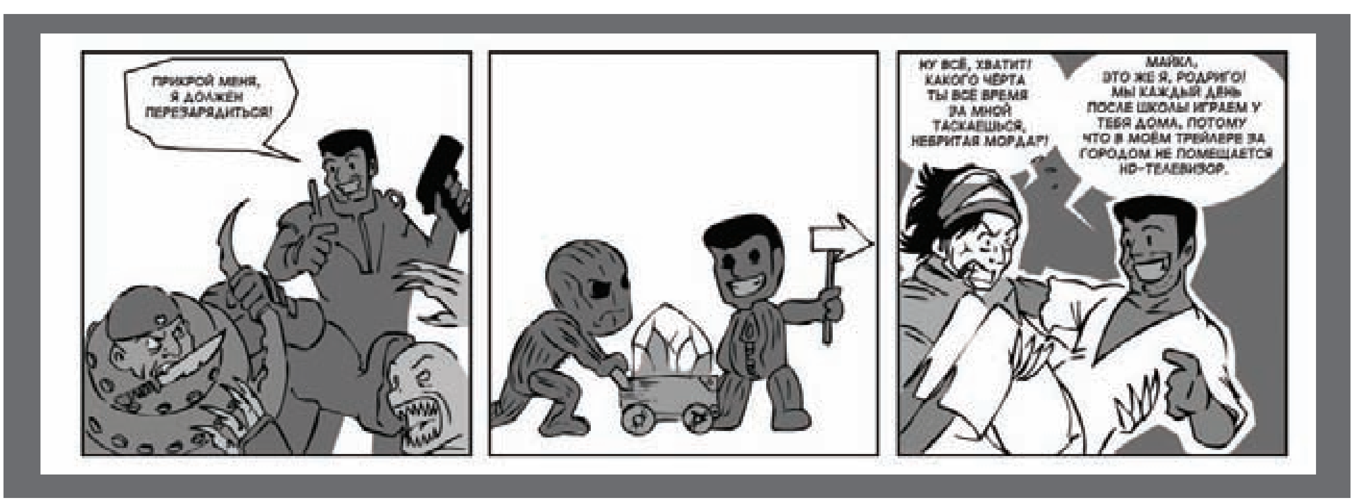
вроде той же самой Killzone 2, Valkyria Chronicles и некоторых других. Опять же две очень классных игры для PS3 – Uncharted и Ratchet & Clank Future – можно было бы и разрекламировать посолиднее и продать побольше (они этого заслуживают!). Есть, кстати, опасения, что и второе пришествие Натана Дрейка опять не будет обставлено должным образом. А уж если и God of War 3 не станет тем самым долгожданным систем-селлером, то тогда уж и не знаю… Мне кажется, что Killzone 2 нужно рассматривать не как блокбастер, не как игру, которая продает PS3, а как просто хороший и крепкий проект. В таком случае продажи в миллион никому не покажутся провальными. Ведь никого не оскорбит, если просто хороший шутер продаст не меньше миллиона копий. Это очень хорошие продажи, всем бы таких. Но если позиционировать игру словно какого-то мессию – тогда да…

PS.: Извините, что так много текста, но уж больно наболело. Как владелец и ящика, и плойки я более снисходительно отношусь к консольным войнам, но… ждешь, ждешь каждый раз от Sony действительно заметного прорыва, на каждом новом объявленном тайтле сердце опять замирает… каждый раз надеешься, что в этот-то раз точно получится… Где он, «тот самый» эксклюзив от Sony?

Читатель «Страны Игр»

Артем Шорохов // *Не получится. И вовсе не потому, что, дескать, Sony разучилась делать игры, потеряла хватку и вообще разленилась, ничего подобного. Просто до тех пор, пока вы будете столь слепо вестись на рекламу, с такой радостью хвататься за каждую соломинку и всякому аватару на форуме верить, что никакая это не соломинка, а самое настоящее бревно из титано-иридиевого сплава, вы так и будете раз за разом обжигаться, спотыкаясь о то, что игры – это просто игры. Даже самые хорошие, самые классные и любимые. Ведь о чем вы, по сути, пишете? О том, что вы ожидали от широко разрекламированного шутера будто бы он будет чем-то большим, чем просто хороший – отличный! – шутер. Но если так, то чего? Игры-откровения, игры-послания, игры-мессии? Есть у Sony такая, называется Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, и о ней вы не сказали ни слова. Значит, либо не понравилась, либо «А с ней все нормально, зачем о ней тогда говорить». Посмотрите на это так: у Sony есть свой мессия для ценителей шутеров, свой мессия для ценителей анимешных TRPG, свой мессия для фанатов Хидео Кодзимы… Не так уж и мало, верно? Быть может, по-вашему, каждая из этих игр в отдельности и не стоит покупки консоли (дались вам эти систем-селлеры, право слово, вам хорошо поиграть надо или чтобы одна корпорация электроники «победила» другую корпорацию электроники?), но вы-то, вы-то PS3 себе давно купили. И, как я понимаю, не намерены от нее избавляться. Так на кой же черт тогда сдались все эти войны, цифры, рекламный гул и покупательский зуд? Вы и без всего этого нормально разберетесь, какая игра стоит покупки, а какая нет – достаточно читать «Страну Игр» и быть твердо уверенным в собственных вкусах, не забывая вместе с тем, что нередко случаются хорошие игры, рассчитанные на людей с совершенно другими предпочтениями. И что рекламировать их все равно будут как «лучшие в мире блокбастеры решительно для всех и абсолютно для каждого».*

Илья Ченцов // *В прошлом номере Саша Трифонов процитировал безвестного комментатора, сказавшего (как раз о рецензии на Killzone 2), что «Сетующий на надоевшие серо-коричневые уровни журналист похож на человека, до такой степени насмотревшегося порнофильмов, что его теперь заводят только какие-то извращения». В этой фразе можно выделить два подтекста. Первый, очевидный: журналист похож на извращенца. Второй: шутеры – это порнуха. Параллели очевидны – игра, как и фильм сомнительного содержания, берет какую-то нашу основную психологическую потребность и предлагает некий ее суррогат. Бывает порнуха с сюжетом – но сюжет в ней зачастую проматывается со словами «Да когда уже?», хоть Шекспира в сценаристы возьми. Игры часто делают по принципу «вот у нас есть шутерная механика, мы на нее повесим ролевую систему, философские размышления, умопомрачительные пейзажи – и будет у нас шедевр!» Но коли внутри все равно спрятан шутер, игрок будет либо злиться, что ему сюжет мешает стрелять, либо что стрельба мешает вникать в философию. Мы уже, да, насмотрелись порнофильмов от игроиндустрии, но хотим не извращений, а просто другого жанра, другого даже подхода к созданию игр. Чтобы куски подходили друг к другу. Чтобы вначале решалось, о чем будет игра, что мы хотим сказать игроку, какие эмоции вызвать, а потом уже из этого проистекал геймплей. Это, конечно, гораздо сложнее, чем просто придумывать для сиквела новые способности героев, а потом решать «а теперь у нас всё будет в Африке». Но только так игры смогут подняться с уровня ярмарочных развлечений. Если это, конечно, кому-нибудь нужно.*
А что касается приятеля-латиноса – так это потому, что у среднестатистического покупателя что «Гирзов», что Killzone тоже есть дружок-пуэрториканец, часто заваливающийся к нему в гости играть на халяву. Неужели непонятно, что большинство американских игр для американцев и делаются? А что у главного героя фамилия Севченко – так такие сейчас американцы.



Смотри в мае
на телеканале
gameland.tv

Игротека

В апреле на просторах «Игротеки» тебя ждет глубокий обзор Resident Evil 5, рассказ о двух новых дополнениях к Tomb Raider: Underworld и о специальном контенте для Fallout 3 (The Pitt) и Fable 2. Кроме того, встречай наиболее необычные хит-парады (от пятерки самых домашних игровых монстров до топа сексуальных сцен в одежде), интервью и анонсы многообещающих проектов. Ната и «Игротека» ежедневно только на просторах Gameland.tv! Не обижай девочку, обязательно посмотри.

Когда: Еженедельно, четверг, 15:15.

Информацию о подключении требуйте
у вашего регионального оператора

Содержание PC-диска

Много разных полезных файлов на PC-диске

Видео на PC-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

Final Fantasy XIII (PS3)
В дополнение к нашему подробному превью на видеодиске – геймплейное видео из японской демоверсии игры.

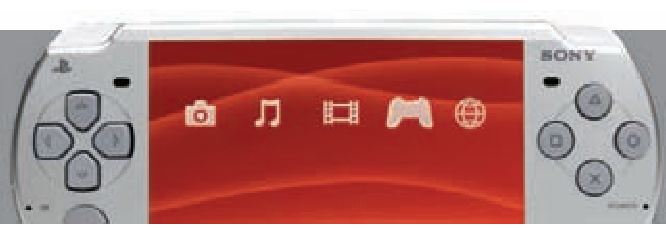
UFC 2009 Undisputed (PS3, Xbox 360)
Главный соперник Fight Night Round 4 за звание самого реалистичного файтинга. Геймплейное видео из демоверсии.

Гуррен-Лаганн
Продолжаем публиковать отличное аниме. На диске – половина первого эпизода любимого меха-сериала «Гуррен-Лаганн» с замечательным русским переводом от компании «Реанимедиа». Обязательно посмотрите!

Инкассатор
Трейлер фильма, в котором молодой охранник вместе со своими коллегами пытается угнать автомобиль с десятью миллионами долларов.

PSP Zone

Прошивка: 5.50
Демоверсия: Dynasty Warriors: Strikeforce **Видеоролики:** Hatsune Miku: Project DIVA, Final Fantasy Agito XIII, X-Men Origins: Wolverine
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое…



Слово редактора

Уже во второй раз, благодаря компании Reanimedia, мы делаем настоящий подарок всем фанатам аниме. Если в одном прошлых номеров это был отрывок из «Дайбастера 2», то нынче – пятнадцатиминутный «кусочек» из первой серии культового сериала «Гуррен-Лаганн». Естественно на русском языке, от лучших локализаторов аниме в России. Ну а теперь возвращаемся к игровой тематике. Из демоверсий рекомендуем обратить внимание на вторую часть квеста Still Life. Думаю, что поклонникам жанра, не нужно рассказывать, что это такое. Любителям японских ролевых игр рекомендуем не проходить мимо раздела «Территория HD», ведь там есть геймплейное видео из Final Fantasy XIII. **//Александр Устинов**

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видео диске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентельменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

2. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Видеофакты

Видеопревью:
- Final Fantasy XIII (PS3)
- UFC 2009 Undisputed (PS3, Xbox 360)
- Mafia II (PC, PS3, Xbox 360)
- Red Faction: Guerilla (PC, PS3, Xbox 360)
- Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers (Wii)

Видеообзоры:
- The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena (PC, PS3, Xbox 360)
- X-Men Origins: Wolverine (PC, PS3, Xbox 360)
- Demigod (PC)
- Zeno Clash (PC)

Трейлеры:
- Tekken 6 (PS3, Xbox 360)
- Batman: Arkham Asylum (PC, PS3, Xbox 360)
- Dead Rising 2 (PC, PS3, Xbox 360)
- Brutal Legend (PS3, Xbox 360)
- Army of Two: The 40th Day (PS3, Xbox 360)
- Lost Planet 2 (Xbox 360)
- Dark Void (PC, PS3, Xbox 360)

Special:
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (игрофильм)
- Alpha Protocol (демонстрация)

PC-диск:

Демоверсии:
- Still Life 2

Территория HD:
- UFC 2009 Undisputed
- The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
- X-Men Origins: Wolverine

Дополнения:
- Age of Empires III: The Asian Dynasties
- ArmA: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Portal
- Quake III Arena
- Racer
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

PSP-Zone:
- Прошивка 5.50
- Dynasty Warriors: Strikeforce (демоверсия)
- Hatsune Miku: Project DIVA (трейлер)
- Final Fantasy Agito XIII (трейлер)
- X-Men Origins: Wolverine (трейлер)

Банзай!:
- Гуррен-Лаганн (отрывок)
- Nostromo – Running Man (клип)
- Cat Shit One (трейлер)
- Detective Conan (25-й трейлер)
- Май Кураки – Revive (клип)

Драйверы:
- DirectX End-User Runtime (Март 2009)
- ATI Catalyst 9.4 WHQL Windows XP/Vista
- Forceware 185.68 XP/Vista

Патчи:
- Bully: Scholarship Edition v1.200 RU
- Company of Heroes: Tales of Valor v2.501 – 2.502 RU
- F.E.A.R. 2: Project Origin v1.03 Интернациональный
- King's Bounty: Принцесса в доспехах v1.1 RU – цифровая версия
- King's Bounty: Принцесса в доспехах v1.1 RU – DVD-версия
- Moscow Racer v1.1 RU
- S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо v1.5.09 RU

Софт:
- AVG Internet Security 8.5.322a1495
- FastStone Image Viewer 3.8
- Firegraphic 10.0.0.1003
- FileZilla 3.2.4.1
- MyLanViewer 3.3.2
- Offline Explorer Enterprise 5.5
- Universal Share Downloader 1.3.5.3
- WinSCP 4.1.9
- PeaZip 2.5.1
- RightMark Audio Analyzer 6.2.3
- Scanner 2.10
- SiSoftware Sandra Lite 2009 (1.15.97)
- SpeedFan 4.38
- The Mop 4.44.73
- 4Musics Multiformat Converter 5.2
- Any Video Converter Free 2.7.3
- CDex 1.70 beta 2
- Kingdia DVD Ripper 3.6.7
- MediaCoder 0.7.0 build 4388
- Quintessential Media Player 5.0.121
- CPU-Z 1.51
- Deskman SE 9.1
- Process Lasso 3.54.9
- Reg Organizer 4.23 build 326
- Registry Mechanic 8.0.0.900 build 2

Софт-стандарт:
- WinRAR 3.80 RU
- Mozilla Firefox 3.0.10
- Virtual CD 9.3.0.1
- Adobe Acrobat Reader 9.1 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 4.8.0
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.8
- HyperSnap-DX 6.50.02
- Miranda IM 0.7.19
- QIP Build 8092
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1 Build 89
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime 7.6
- VLC Media Player (VideoLAN) 0.9.8a

Widescreen:
- 9
- Инкассатор (Armored)
- X2: Хэллоуин 2 (H2: Halloween 2)
- Гарри Поттер и Принц-полукровка (Harry Potter and the Half-Blood Prince)
- Трансформеры: Месть павших (Transformers: Revenge of the Fallen)

Shareware/Freeware:
- Рецепт успеха
- Лара Джонс. Находка профессора
- Робби. Незабываемые приключения
- Вокруг света
- Diamond Drop 2
- Grandmaster Chess Tournament
- Steam Brigade
- Wild Tribe

Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

Still Life 2

Демоверсия сиквела к увлекательному детективному квесту, где специальный агент ФБР Виктория Макферсон расследует череду кровавых убийств. Нам предлагают побывать в роли репортера Паломы Эрнандес, ее похитил серийный маньяк и затащил в свое логово. Выбраться оттуда не так просто, убийца надел на жертву специальный ошейник, не дающий покинуть комнату. Придется изрядно повозиться, подбирая все, что плохо лежит, и с помощью различных предметов отыскать-таки выход из непростой ситуации. Отличный сюжет и обилие сложных головоломок.

Half-Life 2

Создатели модификации Decadence 1.0.0, против обыкновения, практически не рассказывали о ходе работ. В результате часть поклонников Half-Life 2 попросту не обратила внимания на это творение. Между тем, Decadence 1.0.0 является очень серьезной разработкой, и при этом на редкость стильной. Мод получился небольшим, зато по атмосферности он превосходит многие другие. Любителям сетевых модификаций, выполненных в нестандартном антураже, мы рекомендуем взглянуть на данную работу.

rFactor

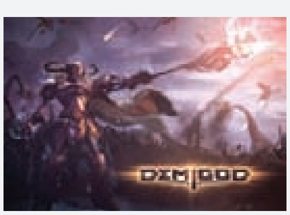
В нынешней подборке для rFactor центральное место занимает работа, именуемая IndyCar Series 2009 1.00. С 1996 по 2002 год серия, которой посвящен мод, звалась Indy Racing League, поскольку название IndyCar она не имела права носить. Теперь же все на своих местах, тем более что конкурирующий CART обанкротился. Машины, которые мы здесь видим, очень похожи на болиды Формулы-1, причем их скорость даже немного выше. В основном гонки проходят по овалам, но в IndyCar есть и городские трассы.

Unreal Tournament 2004

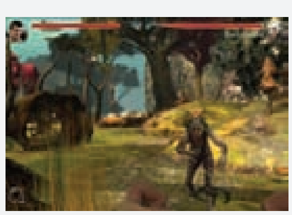
Мод, который мы представляем на нынешнем диске, наверняка понравится тем, кто в свое время рубился в замечательный шутер Red Faction. Идеологически Mars Wars v3 представляет собой продолжение Red Faction: конечно, такого объема разрушений, как прежде, ждать не стоит, в остальном же игра вполне узнаваема. Mars Wars v3 включает целую линейку режимов, начиная от обычного Deathmatch и заканчивая командными боями с применением техники, а также битвами против управляемых компьютером роботов.

Галерея

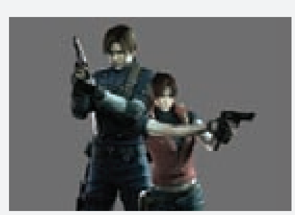
Обои для рабочего стола



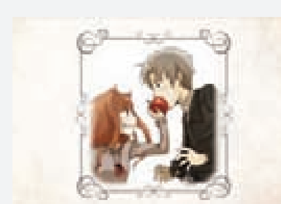
Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»



Авиационный конкурс

Самолетик своими руками

Журнал «Страна Игр» и компания «Новый Диск» объявляют конкурс, приуроченный к релизу симулятора «Война в небе– 1917». Мы предлагаем вам сделать своими руками самолетик, похожий на представленный в игре.

УСЛОВИЯ КОНКУРСА

На диске к этому номеру вы найдете схемы бумажных моделей самолетов. Можете и скачать их сами на http://paperinside.com/wwi-aircrafts/ или любом другом сайте поклонников авиации. В крайнем случае просто нарисуйте из силуэтов простейшую плоскую модельку (фюзеляж/крылья/стабилизаторы), потом все это вырежите, склейте и раскрасьте по своему вкусу.

Главная задача – сфотографировать получившийся самолетик и выслать файл в формате .jpg по адресу rosso@gameland.ru до 15 июня 2009 года. Мы выберем лучшие работы и наградим победителей ценными призами.

ПРИЗОВОЙ ФОНД

1 место
Видеокарта Palit Radeon HD 4850 Sonic 512 Mb

2 место
Коллекционное издание игры «Война в небе – 1917» с автографом разработчиков

3 место
Утешительный приз – фирменная футболка «Война в небе – 1917»

В продаже с 3 июня

Анонс

В следующем номере...

РЕЦЕНЗИЯ

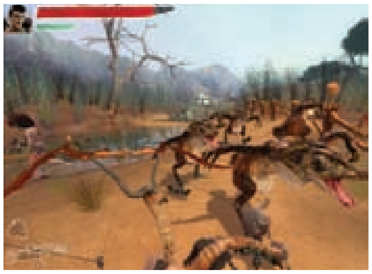
Искусство войны. Африка 1943 (PC)

На красочном батальном полотне Роммель, Монтгомери и Эйзенхауэр в Северной Африке.

РЕЦЕНЗИЯ

Zeno Clash (PC)

Не ст. о/у Гоблином единым жив жанр punk fantasy. Экологически чистый мордобой от первого лица в сюрреалистических декорациях.



РЕЦЕНЗИЯ

Velvet Assassin (PC, Xbox 360)

Последние воспоминания умирающей шпионки Второй мировой. Основано на реальных событиях.

В РАЗРАБОТКЕ

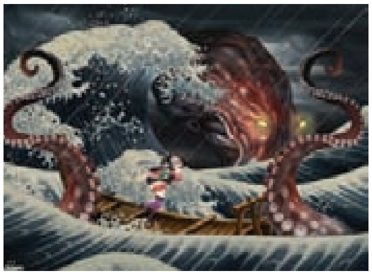
Wolfenstein (PS3, Xbox 360, PC)

Наша корреспондентка Хайди Кемпс расспрашивает представителей id Software об особенностях их нового шутера.

В РАЗРАБОТКЕ

Muramasa: The Demon Blade (Wii)

Odin Sphere, двухмерный beat'em up с элементами RPG, поразил нас в самое сердце. Какой окажется его преемница?



РЕЦЕНЗИЯ

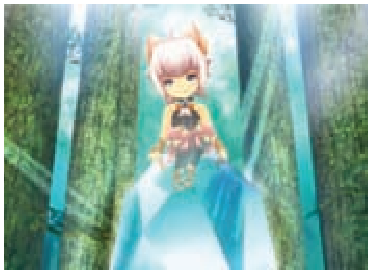
Mata Hari (PC)

Адвенчура с элементами социального и танцевального симулятора о шпионке Первой мировой. Основано на реальных событиях.

РЕЦЕНЗИЯ

Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time (Wii, DS)

После отличной Ring of Fates от новой Crystal Chronicles ждали лишь одного – возможности кооперативного прохождения...



РЕЦЕНЗИЯ

Guitar Hero: Metallica (PS3, Xbox 360, Wii, PS2)

Никогда не были на выступлении группы Metallica? И не надо! Настало время дать собственный гала-концерт!

ИНТЕРВЬЮ

Питер Мур

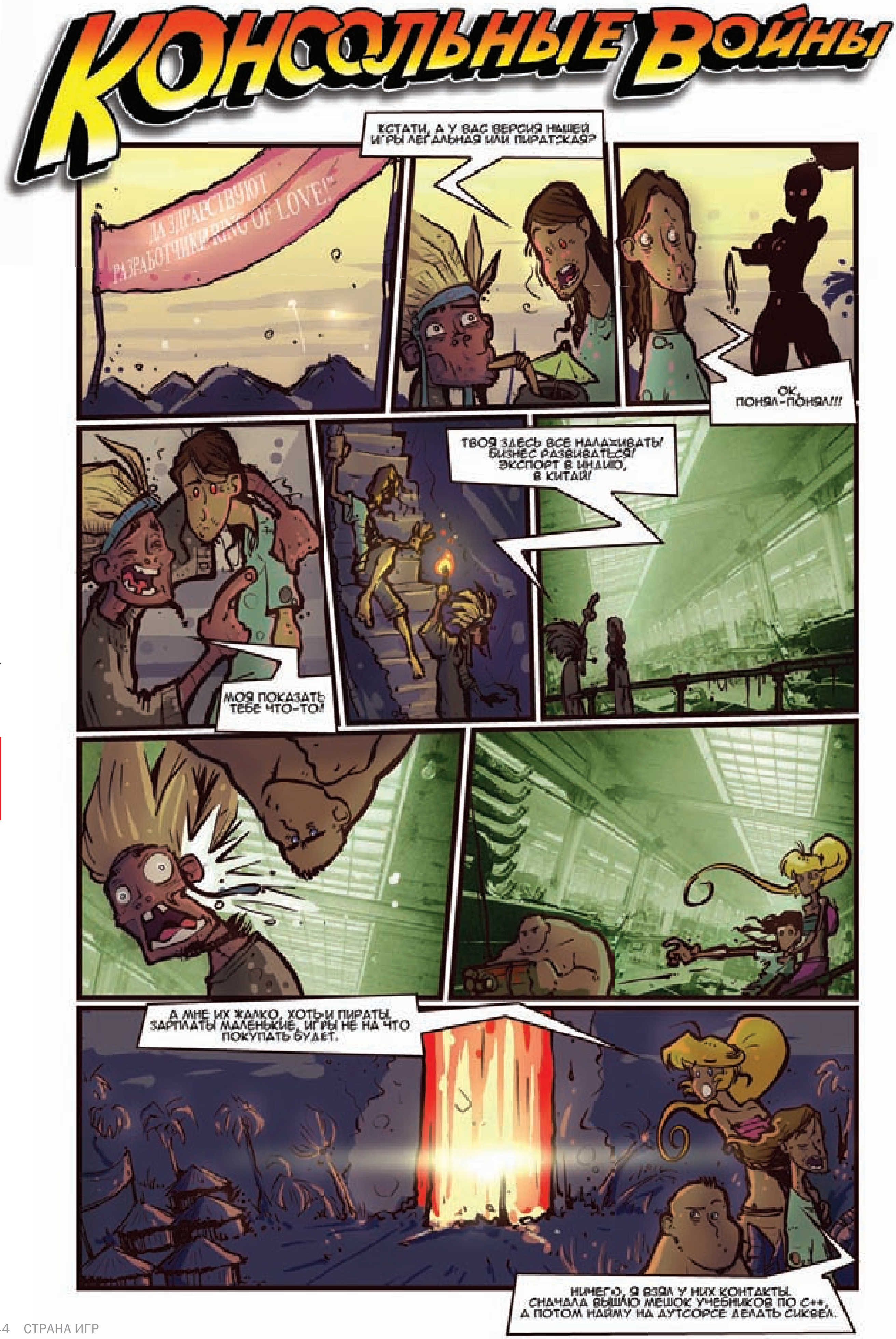
Мы расспрашиваем главу EA Sports о сериале FIFA, политике в отношении PC игр, проектах не по лицензии и сложностях блоггинга.

В следующем номере

Когда Тим Шафер, автор Psychonauts и The Secret of Monkey Island, был подростком, он обожал слушать тяжелый металл. Да-да, ему нравились песни об отважных героях, мечом прорубающих себе путь сквозь полчища врагов, и, глядя на обложки альбомов Helloween и Judas Priest, он представлял себе мир, который выглядел бы точно так же (чуточку нелепо, и все же невероятно воодушевляюще). А еще его очень интриговала жизнь «роуди», тех, кто помогает группам в турах: может собрать сцену, мгновенно настроить инструменты, вытащить вокалиста из пьяной драки. Что будет, если перенести такого мастера во вселенную, где правят боги металла? Brutal Legend ничего не утаит!

ВЫПУСК 33: Mission Complete

Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.



Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак

[PROTOTYPE]™
СТАНЬ ВСЕМ. ИЗМЕНИ ВСЕ.
Тебя зовут Алекс Мерсер. Ты – прототип, совершенное оружие, способное превращаться во что угодно.
Ничего не помня и не чувствуя жалости, ты должен пробиться в сердце заговора, создавшего тебя.
И тогда виновные понесут наказание.
12.06.09
WWW.PROTOTYPEGAME.COM
РЕКЛАМА
18+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
Games for Windows
XBOX 360
ACTIVISION.
activision.com
© 2009 Activision Publishing Inc. Activision и Prototype являются зарегистрированными товарными знаками Activision Publishing, Inc. Все права сохранены.

СТРАНА ИГР
KINGDOM UNDER FIRE II
PHANTAGRAM
BLUE SIDE
Hangame
©2008 BLUESIDE INC. ©2008 PHANTAGRAM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

СТРАНА ИГР
ACTIVISION
MODERN WARFARE 2
infinity ward